CONTIENE PC CD-ROM

# THE GAMES machine

FEBBRAIO • N°105
Lire 14.900

## CROC
Un coccodrillo rivoluziona i platform su PC

## VINCI CON TGM

## SPECIALE GIOCHI 3D!
Sfida a Quake II:
HalfLife - Daikatana - Sin
Duke Nukem Forever - Max Payne

## ULTIMA ONLINE
Lord British conquista la rete

## FALLOUT
Gli RPG oltre l'olocausto

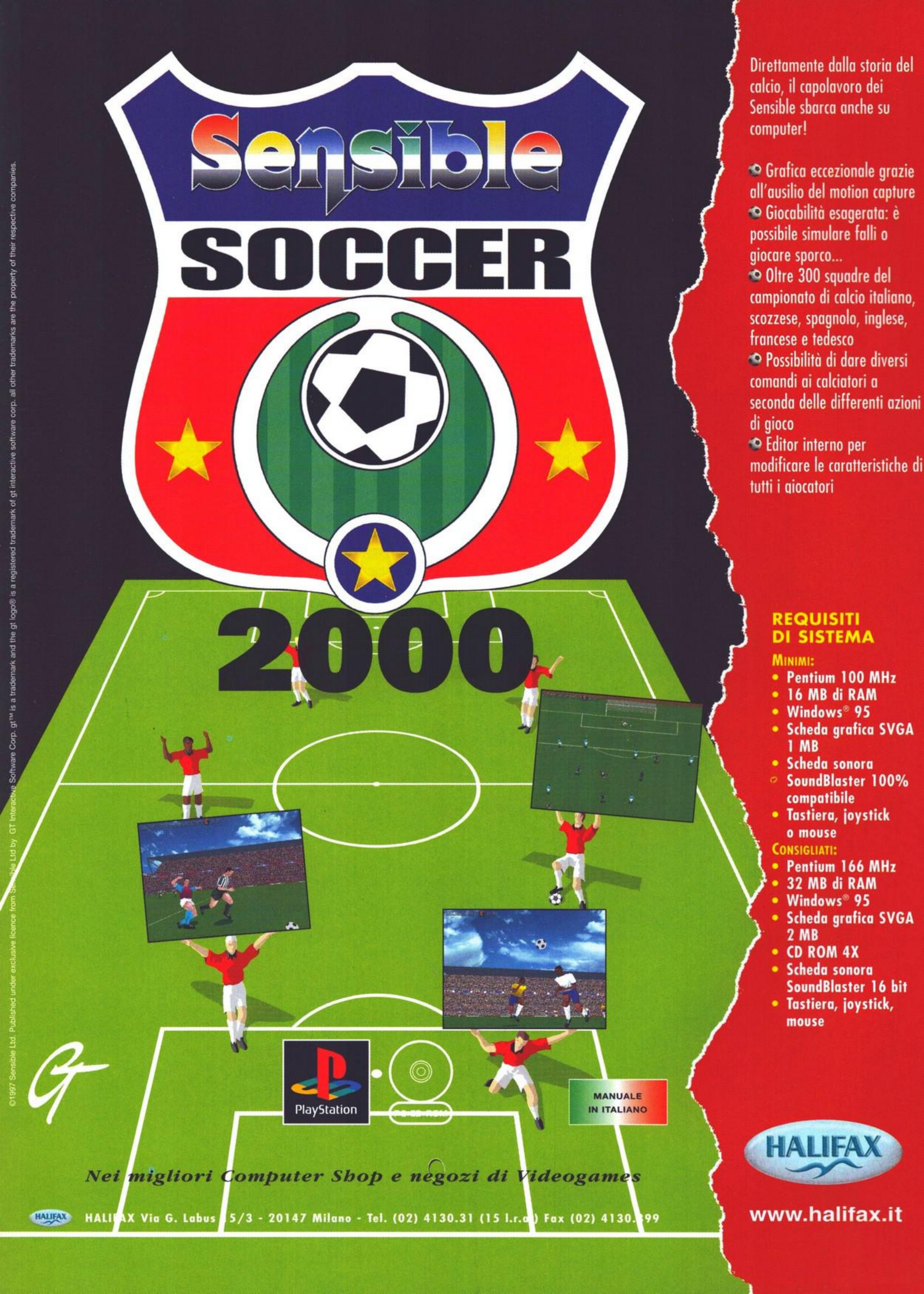
## CART PRECISION RACING
Anche la Microsoft scalda i motori

## DREAMS TO REALITY
La Cryo torna a farci sognare

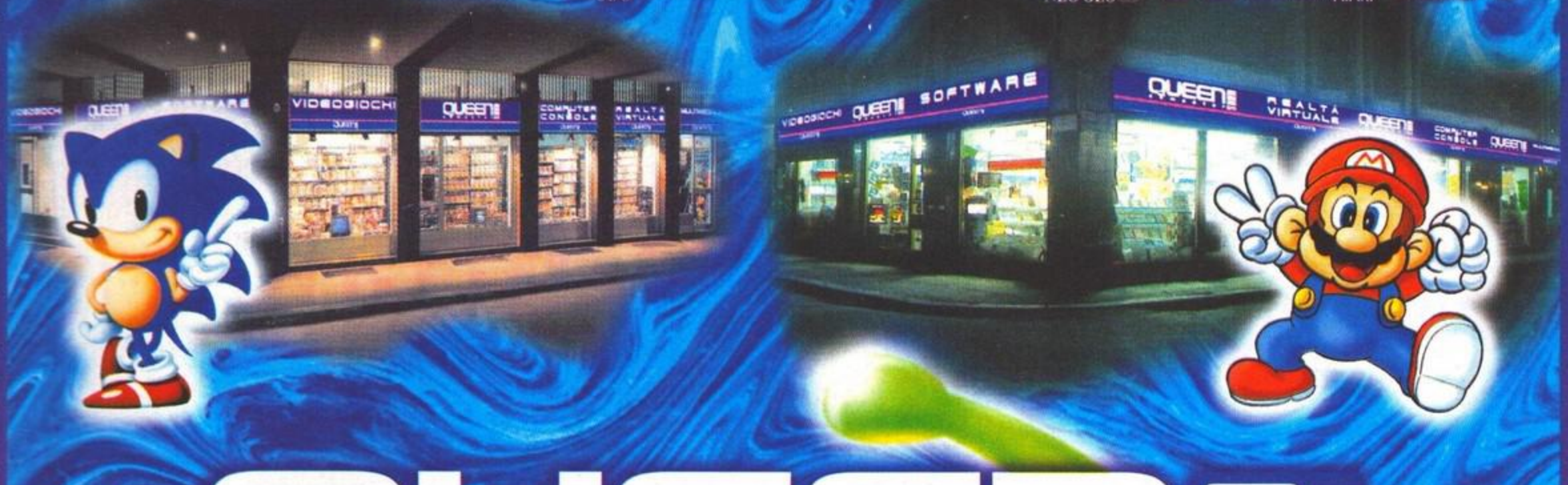
## SOLUZIONI
Monkey Island 3
Tomb Raider 2 (I° parte)

### GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

LORDS OF MAGIC • MADDEN '98 • AIR WARRIOR 3 • BALLS OF STEEL
BATTLESPIRE • POLITIKA • VIRTUA COP 2 • SKI RACING • MALICE • SOCCER CHAMP


Sensible
SOCCER
2000
Direttamente dalla storia del calcio, il capolavoro dei Sensible sbarca anche su computer!
Grafica eccezionale grazie all'ausilio del motion capture
Giocabilità esagerata: è possibile simulare falli o giocare sporco...
Oltre 300 squadre del campionato di calcio italiano, scozzese, spagnolo, inglese, francese e tedesco
Possibilità di dare diversi comandi ai calciatori a seconda delle differenti azioni di gioco
Editor interno per modificare le caratteristiche di tutti i giocatori
REQUISITI DI SISTEMA
MINIMI:
• Pentium 100 MHz
• 16 MB di RAM
• Windows® 95
• Scheda grafica SVGA 1 MB
• Scheda sonora SoundBlaster 100% compatibile
• Tastiera, joystick o mouse
CONSIGLIATI:
• Pentium 166 MHz
• 32 MB di RAM
• Windows® 95
• Scheda grafica SVGA 2 MB
• CD ROM 4X
• Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
• Tastiera, joystick, mouse
PlayStation
MANUALE IN ITALIANO
HALIFAX
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it
©1997 Sensible Ltd. Published under exclusive licence from Sensible Ltd by GT Interactive Software Corp. gt™ is a trademark and the gt logo® is a registered trademark of gt interactive software corp. all other trademarks are the property of their respective companies.

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM




# QUEEN SHOP
computer
software & games
www.queencomputer.it

# ...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori,
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

**Oltrepassa il varco,**
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

**i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco**

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041
via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

BAESSO GRAFICA

ACTIVISION®

# DARK REIGN™
## THE FUTURE OF WAR

"Quello che c'è è di altissima qualità. a cominciare dall'intelligenza artificiale del nemico (...)".
94% PC GAMER Ottobre '97

"Si tratta di un gioco veramente ben fatto. (...) Difficile pensare di lasciarselo sfuggire".
930 K Ottobre '97

" (...) Un gioco di strategia in tempo reale di grande spessore".
94% Games machine Ottobre '97

" (...) Un buon acquisto per gli appassionati del genere strategico".
8 GIOCHI COMPUTER Novembre '97

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

DIVERTIMENTO

AURAN

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Activision is a registered trademark and Dark Reign: The Future of War is a trademark of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

# EDITORIALE

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

REDATTORI:
Marco Auletta rulla@digibank.it
Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
Mirko Marangon tgmtmb@digibank.it
Massimo Marino maxime@webzone.it
Massimo Nichini nkz@digibank.it
Massimo Svanoni xam@digibank.it
Marco Re Depaolini red@digibank.it
Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
Davide Solbiati shazam@galactica.it
Davide Corrado konrad@digibank.it
Paolo Besser paolone@besser.it
Stefano Lisi slisi@digibank.it
Jacopo Prisco sandman@galactica.it
Stefano Gaburri sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it
Massimo Triulzi triulzi@planet.it
Andrea Fattori, Fabio Simonetti, Matteo Esposito

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) - Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
SpazioTre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Designer Bellafante Angelo
Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
Tel. (02) 215.54.47
Fax (02) 215.56.62

FOTOLITO:
Litomilano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale nr. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87.85.11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina
Abbonamento a 11 numeri
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 del 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

## PROPRIO UN BEL RICAMINO

Non vi nascondo come le premesse per questo numero di febbraio non fossero delle migliori: preoccupante scarsità di titoli recensibili e presenza pubblicitaria ridotta a quasi la metà - due circostanze abbastanza prevedibili, dopo l'affannarsi di uscite col botto dello scorso Natale, ma comunque tali da far sorgere qualche apprensione su quali sarebbero stati i contenuti di quest'allora ancora spoglio numero 105.
A giudicare invece dal timone definitivo che sono finalmente riuscito a mettere insieme dopo le consuete traversie allocative, mi sembra proprio che anche questa volta siamo stati capaci di levarci d'impaccio con una certa maestria...
Le recensioni - siamo sinceri - non fanno urlare al miracolo, quantunque fra i vari nomi dell'indice spicchino il titolo di copertina (ammirevole "conversione" di Mario 64 su PC), Fallout (a mio giudizio splendido RPG ad ambientazione olocaustica della Interplay), Ultima Online (purtroppo penalizzato in modo desolante dalle linee telefoniche italiane) e un inatteso successo al volante targato Microsoft (Precision Cart Racing). Ma il piatto forte, su questo non ci sono dubbi, è rappresentato dall'ampio spazio dedicato alla preview, incentrato su una carrellata di servizi relativi alla nuova ondata di giochi in soggettiva 3D che monopolizzeranno il "dopo-quake". I contendenti? Presto detto: tre nuove proposte della 3D Realms (con Duke Nukem Forever in prima fila), Sin dell'Activision, Daikatana della Eidos (con tanto di intervista in esclusiva a Romero) e Half-Life, che ho potuto provare di persona negli uffici americani della Valve e si presenta a mio avviso come uno dei prodotti più promettenti di questa primavera - sfortunatamente non sono stato in grado di scrivere di mio pugno l'articolo, e nemmeno di integrarlo come mi sarebbe piaciuto fare: purtroppo al mio rientro mancavano poche ore alla perentoria 'deadline' imposta dall'editore e sono riuscito a malapena a concludere in tempo il reportage sulla Papyrus dedicato a Grand Prix Legends; sempre per il medesimo motivo, dovrete attendere ancora un mese prima di potervi gustare altre due interviste in esclusiva con Roberta Williams (King Quest's VIII) e Jane Jansen (Gabriel Knight III), oltre a un resoconto completo sulla Sierra e i suoi affiliati, frutto di una frenetica trasferta da un capo all'alto degli States.
E visto che abbiamo parlato di Sierra, una precisazione che mi suggerisce lo stesso Silvestri: diffidate della versione attualmente in commercio di Red Baron, buggata oltre l'inverosimile. Attendete a tale proposito nuovi aggiornamenti in uno dei prossimi numeri.
Passo quindi a un altro paio di considerazioni contenutistiche relative a questo numero: la prima è che la rubrica del Macintosh è purtroppo saltata per una serie di incredibili vicissitudini incorse al nostro amabile Triulzi (cui auguriamo di ritrovare quanto prima il vecchio smalto - o forse dovrei dire lucido per le scarpe?), la seconda è la nascita di una nuova rubrica interamente dedicata al mondo degli emulatori... Si chiama Replay e dovrebbe poter diventare un appuntamento mensile (sempre che il buon Jacopo trovi di volta in volta del materiale interessante di cui occuparsi e che l'appuntamento incontri il vostro necessario consenso).
Arriviamo così a un annuncio che farà presto storia: anche se non posso ancora darvelo per certo, tutto lascia pensare che TGM dal prossimo numero si presenti in edicola con una veste grafica interamente rinnovata. Il nostro benemerito art director Bellafante è ancora rinchiuso nel più religioso silenzio creativo, rifiutandosi di concederci alcuna anteprima, ma la presentazione del nuovo progetto grafico è attesa a giorni (siamo tutti già in fase di dolie).
Ah, quasi dimenticavo, con TGM di questo mese potete vincere un Pentium 2 in configurazione da battaglia, come fare? Semplice, leggete gli estremi del concorso a pagina 41 e buona fortuna a tutti - e speriamo anche per il sottoscritto, visto che il tavolo verde ha ripreso a voltarmi ingiuriosamente le spalle... All'inizio di febbraio c'è l'appuntamento del Milià a Cannes, al quale spero di poter partecipare; che la Croisette sia con noi.
Buon numerò (per dirla alla francese e per chiudere con una rima baciata),

***Max Reynaud***

# HEXEN II™

*" Lasciarselo sfuggire sarebbe un delitto ...".*

9 ZETA Settembre '97

*" Giocate a Hexen II perchè ne vale veramente la pena".*

93% PC GAME PARADE Ottobre '97

*" (...) Tuffatevi a testa bassa perchè Hexen II reincarna ciò che avete sempre voluto".*

94% GAMES machine Ottobre '97

*" Un titolo che gli appassionati del genere non possono lasciarsi sfuggire (...)".*

92% CLIC! Novembre '97

Distributed by ACTIVISION. Published by id. Developed by RAVEN. Software&Co.

**PC CD-ROM**
**MANUALE IN ITALIANO**

Hexen II™ © 1997 Raven Software Corporation. All Rights Reserved. Id Software, Inc. software code contained within Hexen II™ © 1996 Id Software, Inc. Distributed by Activision, Inc. under sublicense. Hexen® is a registered trademark and Hexen II™ is a trademark of Raven Software Corporation. Published by Id Software, Inc. Activision® is a registered trademark of Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective companies.

| | |
|---|---|
| SILVER DISK | 11 |
| VOCI DI CORRIDOIO | 18 |
| PREVIEW | 43 |
| REVIEW | 84 |
| HARDWARE | 140 |
| REPLAY | 146 |
| AMIGA NEWS | 150 |
| TALENT SCOUT | 159 |
| TIPS | 164 |
| BOVABYTE | 192 |
| CMANIA CORNER | 194 |
| MUSIC MACHINE | 196 |
| TGM MOVIE | 198 |
| TECNOTGM | 202 |
| TGM MAIL | 205 |

AMIGA

| | |
|---|---|
| FINAL ODDYSSEY | 154 |
| MYST | 152 |

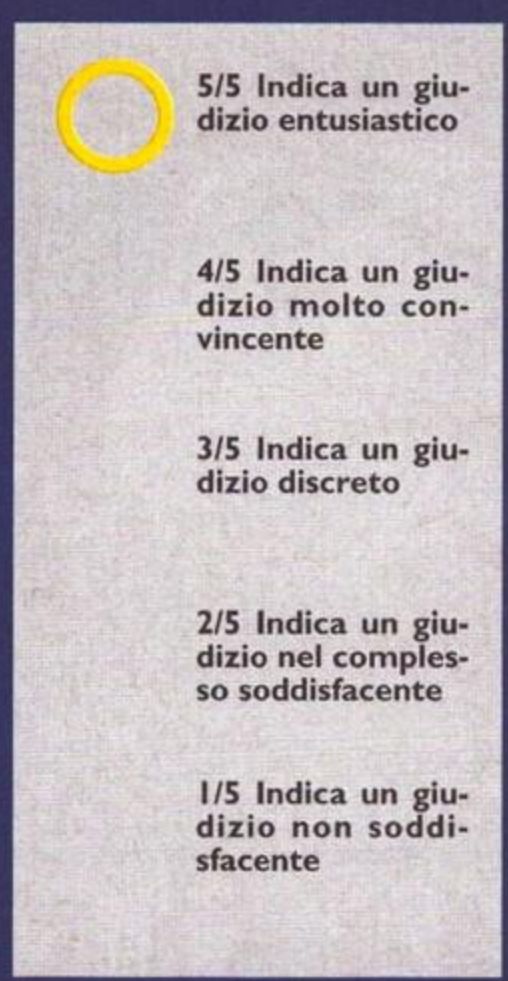
PC

| | |
|---|---|
| AIR WARRIOR 2 | 121 |
| BALLS OF STEEL | 127 |
| BATTLESPIRE | 107 |
| CART PRECISION RACING | 103 |
| CROC | 84 |
| DREAMS TO REALITY | 128 |
| FALLOUT | 94 |
| LORDS OF MAGIC | 91 |
| MADDEN '98 | 124 |
| MALICE | 133 |
| POLITIKA | 100 |
| SKI RACING | 110 |
| SOCCER CHAMP | 117 |
| ULTIMA ONLINE | 112 |
| VIRTUA COP 2 | 118 |


**Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.**

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:
**PRESENTAZIONE:** si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
**GRAFICA:** esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
**SONORO:** indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
**GIOCABILITA':** sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
**LONGEVITA':** rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

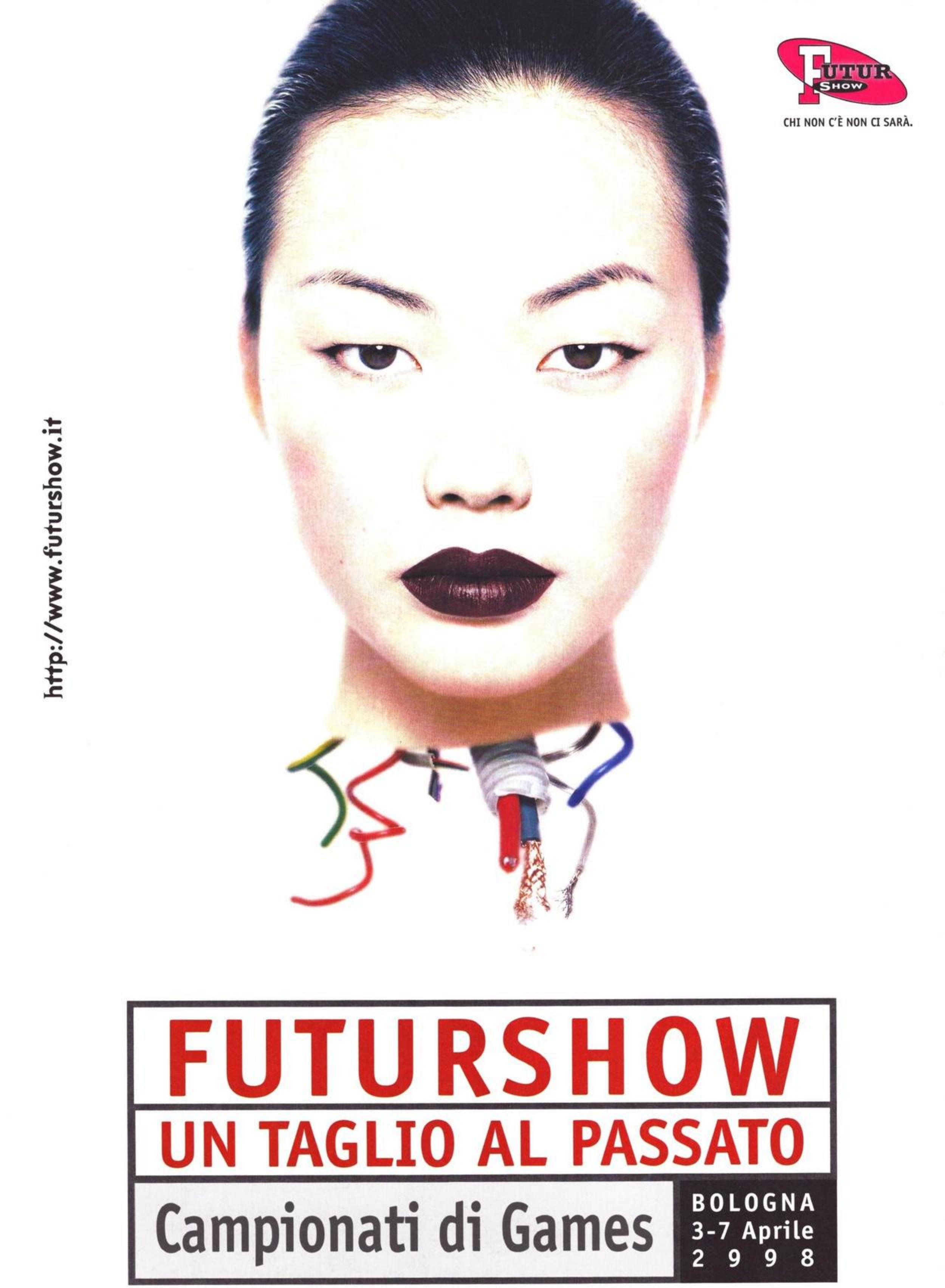
**Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.**
**Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.**




**Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.**

99

**Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.**


FUTUR SHOW
CHI NON C'È NON CI SARÀ.
http://www.futurshow.it
FUTURSHOW
UN TAGLIO AL PASSATO
Campionati di Games
BOLOGNA
3-7 Aprile
2 9 9 8

# Software Universe®

CONSOLLES® department

**PUNTO VENDITA BRESCIA**
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

**PUNTO VENDITA CINISELLO B.- MI**
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

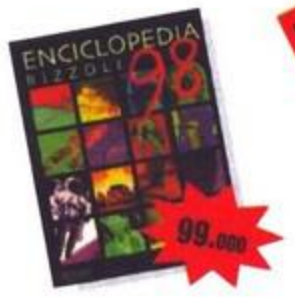
**PUNTO VENDITA CREMONA**
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

**PUNTO VENDITA MILANO**
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

**PUNTO VENDITA GALLARATE-VA**
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

## EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



## GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

## ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

## GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

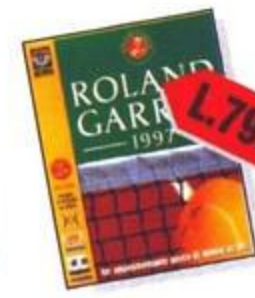
## GAMES CD

L.94.900

L.99.900

| | |
|---|---|
| 442 | 54.900 |
| 688 Hunter Killer | 94.900 |
| Ace Ventura (Ita) | 99.000 |
| Aftermath Command & Conquer | 49.900 |
| Andretti Racing (Ita) | Telefonare |
| ATF Adv.Tac.Fighter (Ita) | 49.900 |
| Atlantis (Ita) | 99.900 |
| Beast & Bumpkins (Ita) | 99.900 |
| Blood | 94.900 |
| Broken Sword 2 (Ita) | 94.900 |
| Bug Too | 89.900 |
| Bust a Move II | 49.900 |
| Carmageddon (Ita) | 89.900 |
| Civilization II (Ita) + scenari | 94.900 |
| Constructor (Ita) | 79.900 |
| Cricket 97 | 118.000 |
| Croc (Ita) | Telefonare |
| Dark Colony (Ita) | 94.900 |
| Dark Forces | 49.900 |
| Darklight (Ita) | 109.900 |
| Day of Tentacle (Ita) | 49.900 |
| Deadlock (Ita) | 49.900 |
| Diablo | 84.900 |
| Die Hard Trilogy (Ita) | 99.900 |
| Dig (Ita) | 49.900 |
| Dominion (Ita) | 94.900 |
| Doom II | 49.900 |
| Dragon Lore II (Ita) | 109.900 |
| Duke Nukem 3D | 49.900 |
| Duke Nukem 3D Atomic Ed. | 84.900 |

L.79.900




L.79.900

| | |
|---|---|
| Dungeon Keeper (Ita) | 79.900 |
| Ecstatica II (Ita) | 79.900 |
| EF 2000 (Ita) | 49.900 |
| F1 G.P.2 | 89.900 |
| F16 Fighting Falcon (Ita) | 94.900 |
| F22 Lightning II | 99.900 |
| Fade to Black (Ita) | 49.900 |
| Fifa 96 (Ita) | 49.900 |
| Fifa 97 (Ita) | 59.900 |
| FIFA: Route to World Cup (FIFA 98) | Telefonare |
| Fifa Soccer | 49.900 |
| Fifa Soccer Manager Data Disk | Telefonare |
| Fifa Soccer Manager (Ita) | 89.900 |
| Fighters Antology (Ita) | Telefonare |
| Formula Karts | 99.900 |
| Formula One 97 | 89.900 |

## GAMES CD

| | |
|---|---|
| Formula Uno Psyg. | Telefonare |
| Full Trottle (Ita) | 49.900 |
| Gabriel Knight II (Ita) | 124.900 |
| Galapados (Ita) | Telefonare |
| Goblins 3 (Ita) | 49.900 |
| Grand Prix II + GP Manager II (Ita) | 114.900 |
| Grand Prix Manager | 49.900 |
| GT Racing (Ita) | 77.900 |
| iF 22 Raptor (Ita) | 94.900 |
| Inca II | 39.900 |
| Independance Day | 79.900 |
| Indiana J. Fate of Atlantis (Ita) | 49.900 |
| Jack Kicklaus IV | 99.900 |
| Kick Off 98 | Telefonare |
| King Quest VII (Ita) | 49.900 |
| KKND (Ita) | 79.900 |
| KKND Xtreme | Telefonare |
| La Fabbrica dei Giochi (Ita) | 94.900 |
| Last Dynasty (Ita) | 49.900 |
| LBA 2 (Ita) | 99.900 |
| Leisure Suite Larry 7 (Ita) | 94.900 |
| Little Big Adventure | 49.900 |
| Longbow II (Ita) | Telefonare |

L.94.900

L.94.900

| | |
|---|---|
| Lords of the Realm 2 (Ita) | 94.900 |
| Lost In Time 1+2 | 49.900 |
| Madden 97 | 99.900 |
| Madden NFL 98 | Telefonare |
| Magic Carpet II (Ita) | 49.900 |
| Magic the Gathering (Ita) | 94.900 |
| Manx TT Sega | 79.900 |
| Max (Ita) | 94.900 |
| MDK (Ita) | 69.900 |
| Monkey Island I or II (Ita) | 49.900 |
| Moto Racer | Telefonare |
| Myst (Ita) | 74.900 |
| NBA Live 96 (Ita) | 49.900 |
| NBA Live 97 (Ita) | 69.900 |
| NBA Live 98 | Telefonare |
| Need for Speed II Special Ed. | Telefonare |
| NHL 97 | 69.900 |
| NHL 98 | Telefonare |
| Nirvana X Rom (Ita) | 69.900 |
| Nuclear Strike (Ita) | Telefonare |
| Pagan Ultima VIII | 49.900 |
| PGA 98 | Telefonare |
| PGA Tour 96 | 49.900 |
| Phantasmagoria II | 99.900 |
| Pod (Ita) | 94.900 |
| QAD (Ita) | 69.900 |
| Queen: The Eye | Telefonare |
| Rally | 39.900 |
| Rally: Intern. Championship (Ita) | 77.900 |
| Rebel Assault II (Ita) | 49.900 |
| Red Alert (Ita) | 89.900 |
| Resident Evil (Ita) | 94.900 |
| Ripper (Ita) 6 CD !! | 49.900 |
| Rising Land (Ita) | 94.900 |

## GAMES CD

L.79.900

L.79.900

| | |
|---|---|
| Road Rash (Ita) | 49.900 |
| Rolland Garros | 79.900 |
| Rugby League 97 | 124.900 |
| S.C.A.R.A.B. (Ita) | 69.900 |
| Sam & Max (Ita) | 49.900 |
| Screamer II | 69.900 |
| Scudetto II (Ita) | 74.900 |
| Scudetto II (Ita) Upgr. | 54.900 |
| Sea Wolf (Ita) | 49.900 |
| Sensible World of Soccer 2000 | 89.900 |
| Shadows of the Empire (Ita) | Telefonare |
| Single Peak (Ita) | Telefonare |
| Strike Commander | 49.900 |
| Super Karts | 49.900 |
| Super Puzzle Fighter 2 | 49.900 |
| Super Street Fighter II (Ita) | 39.900 |
| System Shock | 49.900 |
| Ten Pin Alley | 89.900 |
| Tenka | 79.900 |
| Terminator Skynet | 64.900 |
| Test Drive IV (Ita) | Telefonare |
| The curse of Monkey Island (Ita) | Telefonare |
| Theme Hospital (Ita) | 99.900 |
| Tie Fighter Collector | 49.900 |
| Timeshock (Ita) | 89.900 |
| Tomb Raider | 94.900 |
| Tomb Raider 2 | Telefonare |
| Top Gun (Ita) | 49.900 |
| Torin's Passage(Ita) | 39.900 |
| Trucks (Ita) | 94.900 |

L.69.900

L.94.900

| | |
|---|---|
| Turok | 79.900 |
| U.S.Navy Fight. Gold | 49.900 |
| UEFA Champions League | 77.900 |
| Under a Killing Moon (Ita) | 59.900 |
| War Craft 2 (Ita) | 94.900 |
| Wing Commander III | 49.900 |
| Wing Commander: Wing Prophecy | Telefonare |
| Wings of Glory | 29.900 |
| Woodruff (Ita) | 49.900 |
| World Wide Soccer Sega | 94.900 |
| X Files (Ita) | Telefonare |
| X Wing Enhanced | 49.900 |
| X Wing Vs. Tie Fighter | 79.900 |
| X-Com Apocalypse | 94.900 |
| Yoda Stories (Ita) | 49.900 |
| Zero Zone (Ita) | Telefonare |

**Tel. 02 - 42 300 10**

**Sei un rivenditore?**

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

*Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?*

Pentium Intel 200 MMX - Minitower Mother Board 512 kb - 32Mb RAM Edo HD 2,5 Gb - SVGA S3 Virge 2Mb - CD 24x SB 16 Comp. - Casse 80 Watt - FDD 1,4 Mb Mouse 3T - Tast. 105 Tasti ITA Windows 95 Works 95 - Abb.12 Mesi a Internet Full Time.

**= L. 2.099.000**
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 14" digitale Goldstar 3 anni garanzia L. 399.000

**INTERNET**
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
**a lire 49.900**
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

**PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA**

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
**DICONO NO** ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

**Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72**

# VR SPORTS POWERBOAT Racing™

Sfreccia a bordo di potentissimi motoscafi nella competizione più pazza del mondo!

- Decine di percorsi acquatici ambientati tra canyon, castelli francesi, paludi della Florida, le distese innevate artiche o il porto di New York...
- Diversi motoscafi su cui correre ognuno con caratteristiche diverse.
- Due differenti classi di imbarcazioni: catamarani e monoscocca.
- Grande longevità, grazie alle numerosissime variabili di gioco.
- Possibilità di giocare in quattro sullo stesso PC grazie all'opzione split screen multigiocatore.
- Grafica in modalità VGA e SVGA, con supporto per schede acceleratrici 3D.
- Supporto per periferiche di gioco con force-feedback.

## REQUISITI DI SISTEMA

**MINIMI:**
- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 100% compatibile
- Tastiera, joystick o mouse

**CONSIGLIATI:**
- Pentium 166 MHz
- 32 MB di RAM
- Windows® 95
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- CD ROM 4X
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- Tastiera, joystick, mouse o volante

MANUALE IN ITALIANO

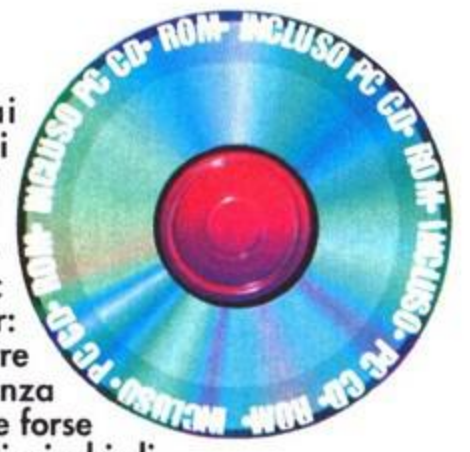
*Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames*

www.halifax.it

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference, Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. " " and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# TGM SILVER DISK vol. 38: L'ARIA E IL CIELO




Dando una rapida occhiata ai demo contenuti nel Silver Disk di questo mese, ci si accorge che tolti i simulatori (di macchine o di aerei, tecnici o arcade) restano praticamente Lords f Magic e Zork Grand Inquisitor: dobbiamo forse dedurre qualche nuova tendenza del mercato? Forse sì e forse no. È innegabile che i giochi di corse siano ora numerosi più che mai, così com'è vero che di titoli che ci mettano nell'abitacolo di un qualsivoglia velivolo ce n'è ormai troppi.
Ma tant'è, viviamo nell'epoca del 3D, tutto dev'essere vissuto in soggettiva e certi generi si prestano meglio di altri a tale scopo. Detto questo, vi pregherei di fare attenzione a una piccola statistica: questo vol. 38 è composto da 1552 file e 136 cartelle; molti di questi sono dovuti ai demo, è vero, ma altrettanti sono frutto di un grande lavoro alle spalle di ogni disco argenteo che acquistate. Meditate gente, meditate...

***Stefano Silvestri***

## AIR WARRIOR

Recensito dal Bossetti questo stesso mese, Air Warrior non è uno di quei giochi che abbia convinto più che tanto il nostro "Barone" redazionale; a sua discolpa si potrebbe dire che in fin dei conti si tratta di un titolo pensato più per il multi-player via Internet che non per il single-player, ma resta il fatto che l'unico vero giudice di un videogioco siete proprio voi. Per tale motivo eccomi qui a presentarvi senza indugio il demo di quest'ultima realizzazione della Interactive Magic, contenuto all'interno della dir \AIR WARRIOR 3 e installabile cliccando due volte sul file **aw3demo.exe.** Il gioco supporta sia la 3Dfx che tutte le schede Direct3D e, per funzionare, richiede come minimo Windows 95 installato su un PC al cui interno siano alloggiati un P90, 16MB di RAM e una qualsiasi scheda audio; se invece volete fare le cose per bene, sappiate che all'Interactive Magic si "accontentano" di un Pentium 200 con 32MB e una scheda accelerata 3D con almeno 4MB di VRAM.

## ANDRETTI RACING

Rispetto alla versione completa commentata qualche mese fa dal Boss, questo demo include solo alcune opzioni tra le quali la possibilità di disputare una corsa singola su non più di 2 tracciati. Contenuto all'interno della dir \ANDRETTI RACING, il demo della Electronic Arts è incluso all'interno di un archivio autoscompattante di nome **andretti racing.exe**; una volta copiati tutti i file sull'HD, il gioco vi richiederà come minimo un Pentium 133 con 16MB di RAM nonché una scheda video prevista dalle DirectX 5.0 con almeno 2MB di RAM e driver compatibili con le DirectDraw; l'hardware raccomandato include invece un Pentium 200 con 32MB RAM e una scheda video con 4MB di RAM. Sono inoltre supportate le periferiche Gravis Gamepad Pro o il Force Feedback della Microsoft (nella versione finita). Se la grafica per voi è tutto, sappiate infine che Andretti Racing supporta le seguenti schede video accelerate: Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Hercules Stingray 128 2D/3D, Intergraph Intense 3D, STB Velocity 128 e Diamond Viper 330.
Una volta che avrete scompattato il demo, lo potrete lanciare cliccando due volte sul file andretti.exe; a questo punto, iniziato il gioco, potrete solamente selezionare il menu Exhibition Race, quindi scegliere il circuito e il numero di giri.
Prima di passare ad altro, eccovi una serie di tasti molto utili:

**IN GARA:**

| | |
|---|---|
| Accelera | A |
| Frena | Z |
| Sterza | ← / → |
| Cambia Visuale | V |
| Guarda | G / J |
| Guarda Dietro | H |
| Marcia Su /Giù | W / Q |
| Pausa | P |

**AI BOX:**

| | |
|---|---|
| Scegli Funzione | ↑ / ↓ |
| Controlla Carburante e Gomme | ENTER |
| Diminuisci/Aumenta Portanza | ← / → |

## ARMORED FIST 2

Gioco anche questo recensito da Bossetti (semplice coincidenza oppure è meglio che riveda la mia politica di assegnazione dei titoli?), Armored Fist 2 è un simulatore di carro armati nei quali verrete chiamati a svolgere gli incarichi più disparati quali catturare basi nemiche, attaccare obiettivi terrestri e aerei, e difendere i territori conquistati. Potrete concertare il vostro attacco con una vista panoramica del campo di battaglia oppure sfruttare una delle diverse 4 prospettive all'interno del mezzo che la Novalogic vi mette a disposizione (due dalla prospettiva del comandante, una da quello dell'artigliere e una da quello del guidatore). Il demo di Armored Fist, titolo che si avvale dell'engine Voxel 2, è incluso nel vol. 38 all'interno della dir \ARMORED FIST e, per essere installato, richiede un semplice doppio-click sul file **af2demo.exe.** I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 120 con 16MB di RAM. Il gioco, che gira sotto DOS, supporta le schede audio SoundBlaster, SoundBlaster 16, SoundBlaster AWE32 e 100% compatibili, nonché le periferiche di gioco Thrustmaster FCS e WCS, CH FlightStick, Microsoft Sidewinder, Wingman Extreme e altri joystick standard.

## E_MAIL

All'interno della cartella \E-MAIL troverete gli archivi da voi spediti via posta elettronica, archivi il cui contenuto è illustrato all'interno del file **e-mail.rtf.** Tra il materiale che troverete questo mese mi permetto di segnalarvi le cartelle \SIMPA e \TIPHARES, la prima contenente le solite follie dei SiMpA (bellissima la mucca pazza), la seconda inclusiva del nuovo numero di Tiphares, la fanzine HTML dedicata ai manga giapponesi che ormai è diventata ospite fissa del Silver Disk. Non perdetevi poi la dir \URAKI, contenente un mini-sito HTML con la lista di tutti i cartoni animati giapponesi apparsi in Italia. Da ultimo, una menzione per la directory \ERCOLANI, al cui interno si trova l'interessantissimo lavoro di Roberto Ercolani, che ha riassunto in formato HTML tutti i file (demo, filmati, patch, shareware, ecc.) mai apparsi sul Silver Disk. Prima di passare ad altro, mi preme sottolineare che verranno accettati solo file attach di archivi zippati contenti al loro interno un file di testo o .rtf contenente la spiegazione relativa al materiale inviato. Non saranno in alcun modo permessi file contenenti crack di programmi o testi nei quali venga spiegato come contravvenire alle norme vigenti in ambito di pirateria. La Xenia Edizioni non è responsabile per il materiale vietato che, accidentalmente e nonostante i controlli, dovesse venire incluso sui propri supporti ottici.

## EMULATORI

Visto che se ne parla tanto e considerato che le E-mail che ho ricevuto in tal senso sono state davvero numerose, oltre che per l'apertura della nuova sezione Replay (3 pagine questa volta, 1 dalla prossima), ho optato per inserire nel vol. 38 una bella cartella contenente tutti gli emulatori attualmente in circolazione che il buon Jacopo Prisco è riuscito a scovare per voi. All'interno quindi della dir \EMULATORI, troverete ben 16 file che spazieranno dal MAME al GameBoy Emulator; già so che molti di voi si aspetterebbero di trovare sul Silver Disk anche le ROM dei loro giochi preferiti ma è cosa nota che così facendo si contravverrebbe la Legge. E voi non volete venire tutti i giorni a portarmi le arance a San Vittore, vero?

## GOODIES

Ero lì che gironzolavo in quel di Internet quando sono incappato nei file MP3 delle colonne sonore di Earthsiege 3 e Half Life: subito li scarico e penso di proporveli sul Silver Disk. Già, ma dove?
Per questo motivo, ho deciso di avviare una simpatica sezione a cadenza NON regolare di nome appunto Goodies, nella quale metterò tutti quei gadget che troverò in giro per la rete e che, sinceramente, non saprei neanche bene dove includere. Per ascoltare questi file, caratterizzati dall'estensione .mp3 e da una qualità audio davvero incredibile, dovete però avere dei simpatici programmini quali ad esempio il WinAmp (che potete trovare all'indirizzo http://winamp.lh.net o http://nullsoft.com/amp): avevo anche pensato di includervelo nella stessa directory \GOODIES ma ho avuto qualche problemino di ordine burocratico. Al massimo dovreste trovarlo il mese prossimo...

## MATROX

Molti li richiedono e chi sono io per dire di no? All'interno della dir \MATROX troverete i nuovi driver per Windows 95 (v. 3.80) e Windows NT 4.0 (v.3.30) per Mystique e Millennium. Se avete installata nel vostro PC una scheda della casa canadese, vi consiglio di darci un'occhiata...

## MODS & WADS

I file contenuti nelle dir \DEMOS e WADS sono in prevalenza "zippati", il che vuol dire che sono compattati con un programma di nome "pkzip" il cui compito non è altro che

## FALCON 4.0

Dopo averlo aspettato per tanti mesi, ecco arrivare finalmente Falcon 4.0, l'atteso quarto episodio di una saga di simulatori aerei che anni fa fece scalpore. Nel frattempo però sono arrivati i DID e per la Microprose la battaglia si fa dura come non mai. Riuscirà il gioco in questiona a scalzare dal trono F-22 , trono sul quale regna ormai incontrastato da questo Natale? Non lo possiamo certo sapere, ma quello che ci è noto è che in questo simulatore aereo per Windows 95 sarà disponibile un set di missioni che ci faranno provare la guerra della Corea; di queste, nel demo si potrà provare una sorta di Instant Action che ci catapulterà nei cieli asiatici, in mezzo a dei nemici assatanati come non mai. Tecnicamente parlando il gioco parrebbe promettere fuoco e fiamme, ma devo ammettere che sul mio P200 con 64MB di RAM i risultati ottenuti in termini di prestazioni non mi hanno esaltato più che tanto; resta comunque il fatto che a voi le cose potrebbero andare diversamente (come si sa, ogni PC fa storia a sé), per cui eccovi i soliti requisiti hardware, che comprendono delle richieste minime quali un P133 con 32MB di RAM e Windows 95 installato. Come si capisce, però, con questo hardware non si va molto lontani, per cui mi sento di raccomandarvi almeno un P166 affiancato da una bella 3Dfx (da notare che il demo non supporta il Voodoo Rush in modalità 3Dfx e quindi in tal caso girerà in versione software). Il dimostrativo è contenuto all'interno della dir \FALCON 40 ed è installabile o dall'interfaccia grafica o lanciando il comando **setup.exe**. Fermo restando che, una volta installato il gioco, nella cartella da voi prescelta troverete un esauriente file di nome **redame.doc**, che vi spiegherà per filo e per segno come giocare a Falcon 4.0, eccovi una breve lista dei comandi essenziali per non ritrovarsi nei cieli coreani in una gara di tiro al piccione dalla parte sbagliata (quella del piccione, appunto):

**TASTI SIMULAZIONE**

| | |
|---|---|
| + | Aumenta motori |
| - | Diminuisci motori |
| SHIFT + - | Afterburner |
| W | Freni ruote |
| CTRL + E | Eiezione |
| A | Pilota automatico |
| G | Carrello |
| Z | Flare |
| X | Chaff |
| SHIFT + B | Apri freni aerodinamici |
| CTRL + B | Chiudi fremi aerodinamici |

**TASTI ARMI**

| | |
|---|---|
| BACKSPACE | Scorri armi aria-terra |
| SPACE | Spara arma selezionata |
| alt + J | Sgancia arma selezionata |
| D | Modalità dogfight |
| V | Seleziona modalità |
| ENTER | Scorri armi aria-aria |

## FINAL LIBERATION

Sviluppato dalla Games Workshop e pubblicato dalla SSI, questo strategico non ha ottenuto particolari consensi sulle pagine di TGM, eppure in quel di Internet si incontrano persone disposte a scommettere sulla bontà di Final Liberation. Nell'incertezza, ecco quindi che vi propongo il demo di uno strategico a turni ad ambientazione futuristica nel quale gli umani, nella loro corsa al dominio della galassia, se la dovranno vedere questa volta con gli alieni dell'Orda Spaziale Ork in quel del pianeta Volistad. Primo videogame ambientato nel mondo di Warhammer Epic 40.000, Final Liberation è contenuto all'interno della dir \FINAL LIBERATION nella forma di un archivio autoscompattante di nome **flldemo.exe**. I requisiti minimi di sistema prevedono un P90 con 16MB su cui sia installato Windows 95 con relative librerie DirectX 5; il resto lo sapete già...

## FORSAKEN

In questo caso troverete una piccola anticipazione del gioco nelle Voci di Corridoio a cura di Claudio Todeschini: saltiamo quindi tutto quanto concerne la trama alla base di questo titolo della Probe e passiamo a fatti veri e propri. Trattasi di un gioco alla Descent nel quale dovrete cavalcare delle moto anti-gravitazionali chiamate "poincycles" all'interno di cunicoli alquanto claustrofobici. Nella versione finale saranno implementati dei puzzle da risolvere per procedere nel corso della missione, nonché 25 armi da usare, 15 livelli per il single-player, multi-player fino a 8 giocatori (quest'ultimo veramente appassionante), possibilità di interagire coi fondali e altro ancora. Io l'ho provato a Londra contro altre 5 persone e devo dire che l'ho trovato davvero entusiasmante. Di tutto ciò, in questo vol. 38 troverete un rolling-demo piuttosto interessante, grazie al quale vi verrà data la possibilità di assistere a una partita in multi-player giocata da chissà chi. A dispetto di quello che era reperibile su altre riviste concorrenti qualche mese fa, questo è il demo qualitativamente migliore ed è per tale motivo che ho preferito attendere qualche settimana in più di qualcun altro (che è poi quello che sto facendo anche con Fighting Force, ma questo è un altro discorso)...:
Forsaken lo trovate all'interno della dir \FORSAKEN e per installarlo non dovete far altro che cliccare sul file **setup.exe.**

## GOLGOTHA

Ve ne parlerà in modo senz'altro più esauriente Claudio Todeschini, nostro ultimo arrivo, in quel delle Voci di Corridoio, per cui non starò qui a parlarvi in dettaglio di un titolo dei Crack Dot Com (ricordate Abuse? Beh, questo Golgotha non c'entra proprio niente!) nel quale vi troverete a metà strada tra lo strategico alla Red Alert e il gioco d'azione treddì alla Quake. Vi basti sapere che di questo demo finora sono state sfornate 5 versioni (si dovrebbe arrivare al massimo alla 7, dicono) e che, man mano che ne usciranno di nuove e più aggiornate, provvederò a includerle nel Silver Disk (posso garantire che dalla 3 alla 5 di cambiamenti ce ne sono stati eccome). Contenuto nell'ovvia cartella \GOLGOTHA, il gioco in questione richiede che il dito indice della vostra candida manina clicchi per ben 2 volte sul file di nome **golgdemo5.exe**; i requisiti hardware stimati dovrebbero ammontare a un P90 con 16MB di RAM ma, come si sa, è sempre meglio abbondare. Quanto ai comandi, questi vengono brevemente spiegati all'inizio dello stesso demo...

comprimere i file affinché occupino meno spazio sia sul vostro hard disk che, in questo caso, sul vostro/nostro CD. Per "scompattare" questi file si può procedere via DOS usando un programma di nome "pkunzip", che ad esempio questo mese trovate contenuto all'interno della dir \DLIGHT (comando pkunzip <nome file>), oppure si può fare il tutto da Windows 95 utilizzando il programma WinZip che ho più volte distribuito negli scorsi Silver Disk. Fatte tali premesse, passiamo quindi al sodo:

## LIVELLI PER QUAKE (*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE
Per lanciare i livelli aggiuntivi per Quake, scompattate i file all'interno della directory \QUAKE\ID1\MAPS (se non l'avete, createla), quindi lanciateli con la riga di comando "quake +map <nome livello>".
All'interno della cartella \QUAKE troverete questo mese altre due directory di nome \GASGUN e \TARGET QUAKE, la prima contenente una nuova e potentissima arma da usarsi col titolo degli id Software, e la seconda ospitante un divertentissimo platform game ricavato dall'engine dello stesso gioco. Tornando indietro di una directory, invece, troverete una cartella di nome \MISC: in essa c'è HeliQuake **(heliquak.zip)**, che starebbe per "Helicopters for Quake", un ingegnoso simulatore di elicotteri anch'esso ricavato dall'engine di Quake (quando lo giocate vi consiglio di abilitare il free-look col comando da console +mlook, visto che voi di fatto vi muovete nella direzione in cui guardate); il file **quake2.zip** contiene invece 25 icone per Quake 2, che potete comodamente usare per il vostro Windows 95. Nella cartella \LUDOVIC troverete invece un po' di materiale preso dal sito di Ludovic Texier: se volete saperne di più, la sottodirectory \HTML vi darà senz'altro informazioni più dettagliate...

## LIVELLI PER QUAKE 2 (*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE
Per lanciare i livelli aggiuntivi per Quake2, scompattate i file all'interno della directory \QUAKE2\BASEQ2\MAPS, quindi lanciate il gioco e, una volta attivata la console, digitate "map <nome livello>".

## LIVELLI PER WARCRAFT 2 (*.pud)

Dir \WADS\WC2MAPS
Copiate e scompattate i file contenuti all'interno della dir \WADS\WC2MAPS nella directory dove avete installato Warcraft 2. Lanciate il gioco e, dal menu iniziale delle opzioni, selezionate "Single Player" o "Multiplayer", quindi "Custom Scenario" e "Select Custom". Terminata questa operazione sarà finalmente possibile selezionare il livello aggiuntivo che si desidera giocare. Da notare che i livelli di questo mese ci sono giunti tutti dall'ineccepibile Deathblade: un grazie a lui mi sembra proprio il minimo che possiamo fare...

## LIVELLI PER BLOOD

Dir \WADS\BLOODWAD
I livelli aggiuntivi per Blood sono utilizzabili solo se si possiede la versione completa del gioco e non funzioneranno quindi con la shareware. Detto questo, copiate e scompattate i file di questo mese all'interno della directory dove avete installato Blood, digitate sempre dalla stessa directory il comando setup.exe, quindi scegliete la voce "Select User Level". Fatto ciò, scegliete dal menu che apparirà il livello desiderato, premete il tasto Invio e iniziate a giocare selezionando la voce "Save and Launch Blood".

## LIVELLI PER DUKE NUKEM 3D (*.map)

Dir \WADS\DUKE3D
I livelli aggiuntivi per Duke 3D sono utilizzabili solo se si possiede la versione completa del gioco e non funzioneranno quindi con la shareware. Fatta questa premessa, copiate e scompattate i file di questo mese all'interno della directory dove avete installato Duke Nukem 3D, digitate sempre dalla stessa directory il comando setup.exe, quindi scegliete la voce "Select User Level". Fatto ciò, scegliete dal menu che apparirà il livello desiderato, premete il tasto Invio e iniziate a giocare selezionando la voce "Save and Launch Duke Nukem 3D".

## MACCHINE AGGIUNTIVE PER POD

Dir \WADS\POD\TRACCIATI
Prendete tutti i file contenuti nella dir del Silver Disk (scegliete voi se installare la versione 3Dfx o quella normale) e scompattateli in una directory di vostra scelta (es: C:\TEMP). A questo punto, noterete che all'interno della cartella \TEMP che avete appena creato se n'è formata un'altra di nome \CIRCUITS, al cui interno ci sono altre sotto-directory ognuna col nome dei circuiti che avete estratto. A questo punto, scompattate il file **cdpatcher.zip** (cartella \WADS\POD) all'interno della dir C:\TEMP. Fatto questo, cliccate due volte sull'eseguibile **cdpatcher.exe**, programma che permette di installare macchine e tracciati aggiuntivi. Ora avrete sotto gli occhi una finestra sulla cui destra sono presenti 6 bottoni: tra questi, quelli che vi interessano sono i primi 3. Se volete vedere la pista o la macchina prima di procedere con l'installazione, cliccate su "Preview Data". Se volete procedere con l'installazione, cliccate prima su "Prepare Installation" e quindi su "Install New Data". Se volete cancellare i patch appena aggiunti, selezionate ciò che volete eliminare e quindi cliccate su "Delete Data".

## PATCH

Ormai è una rubrica fissa e, con la solita modestia che mi contraddistingue, devo dire che mi sembra fatta veramente bene: 30 i giochi trattati, capaci di spaziare da Cart Precision Racing a FIFA 98, da I-War a Lands of Lore 2 e da Red Baron 2 (che comunque resta uno sfracello) a Ultim@te Race. Le cartelle, coi nomi lunghi di Windows 95, parlano da sole, così come tutti i file di testo che spiegano uno per uno cosa accade installando i file che trovate in questo vol. 38.
Dateci un'occhiata: sono sicuro che un patch che faccia al caso vostro lo troverete senz'altro...

## SOLUZIONI ON-CD

Mai come questo mese le soluzioni on-CD hanno vissuto un periodo così felice: all'interno infatti della cartella \SOLUTION troverete nientemeno che le soluzioni complete di Dark Earth, Sign of the Sun e Buried in Time, oltre che il walk-through per l'add-on di Quake "Dissolution of Eternity" dell'Activision e una serie di utilissimi consigli per far crescere sano e felice un Norn in Creatures, gioco della defunta Warner Interactive. Disponibili in versione .doc e .rtf con foto e .txt solo testo, potrete leggere questi documenti con un qualsiasi editor per DOS, il Notepad di Windows 95, Word per Windows o la stessa interfaccia grafica, eccezion fatta per i file relativi a Dissolution of Eternity che, come Diablo lo scorso mese, fanno delle immagini il loro punto di forza, immagini che come ormai saprete non possono essere visualizzate dal Click & Create.

## TRAILERS

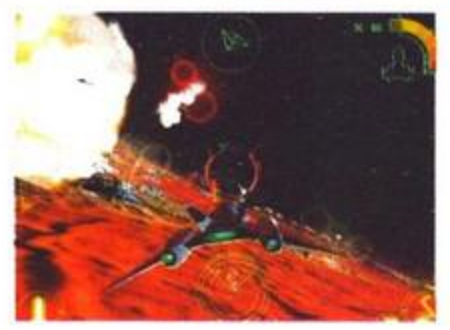
Insieme ai file MP3, questo mese di Earthsiege 3 troverete anche un bel filmatone all'interno della cartella \TRAILERS. Devo ammettere che, tolti i primi fotogrammi, in alcune sequenze parrebbe quasi di trovarsi di fronte più a un simulatore di volo che non a un emulo di MechWarrior, ma vi assicuro che non è così. Oltre al trailer del gioco di casa Sierra, sempre nella stessa cartella troverete anche il primo video di Su-27 Flanker 2 della SSI; come avrete modo di leggere, la software house americana ci tiene a far sapere che quello che vedrete non è una sequenza animata precalcolata bensì un qualsiasi spezzone del gioco ripreso con la visuale esterna. Beh, se le cose stanno davvero così e il game-play si dovesse dimostrare all'altezza delle aspettative, direi che finalmente quelli della DID dovrebbero trovare un valido concorrente al loro F-22 (e, tra l'altro, finalmente non si tratterebbe più del solito simulatore dell'aereo della Lockheed-Martin). Dateci un'occhiata e ditemi cosa ne pensate...

## TALENT SCOUT

Poteva mancare il Talent Scout? Come sarebbe a dire "sì"!? Vabbè, lo ammetto, non sempre lo includo nel Silver Disk ma alle volte non ho spazio a sufficienza mentre altre non mi basta il materiale. Per cui abbandoniamo le polemiche (in effetti qualche E-mail "pungente" m'è arrivata) e dedichiamoci alla cartella \TALENT SCOUT, che questo mese ospita le creazioni di Michele Grassi, Headman e David Ciamberlano, più i moduli di Biasetti, De Giorgio, FB, Pedro & Guy, Peruzzi e Valerio & Federico. Enjoy!

## INCOMING

Dopo averne scritto un bel Work In Progress e in attesa di una più dettagliata Preview, ecco a voi il rolling-demo di uno di quei giochi che dimostrano al mondo che ci sono sì tanti bravi programmatori, ma che i veri "manici" sono tutta un'altra cosa. In soli 9MB scarsi, infatti, è contenuto un demo non giocabile in versione solo 3Dfx che vi lascerà a bocca aperta: potrete pilotare carri armati, elicotteri, caccia e hovercraft, il tutto in un sfoggio di lens-flare, trasparenze, effetti luce in tempo reale e altre chicche (guardate il fumo che esce dai cannoni e sappiatemi dire) che, almeno sulla carta, candidano questo Incoming quale shoot'em-up dell'anno. Dite che mi sto esaltando per niente? E allora entrate nella cartella \INCOMING, cliccate sul file **setup.exe**, lanciate il rolling demo e guardate coi vostri occhi...



## FROGGER

Ve la ricordate la simpatica ranocchia che ci rallegrava molti anni fa in sala giochi? Sì? Bene, sappiate che in quest'epoca di 3Dfx e schede accelerate ella è tornata, questa volta non sugli schermi di qualche cabinato bensì sui monitor dei nostri PC. Il taglio, però, è leggermente diverso, dato che non si tratta più di un arcade semplice come quello che conoscevamo ma di un qualcosa un attimo più impegnativo dal punto di vista concettuale (anche se, statene pur certi, non vi dovrete scervellare più che tanto). Tra le varie feature della versione finita menzioniamo 50 livelli sparsi per 10 nuovi mondi interamente tridimensionali, nuove armi quali il devastante "Power Croak" (sic!), il Super Salto a la Lingua a Ricerca Calorica, nonché uno split-screen che permetterà fino a quattro giocatori di sfidarsi in contemporanea. Se tutto ciò vi interessasse, sappiate che all'interno della cartella \FROGGER troverete un simpatico archivio autoscompattante di nome **froggerdemo.exe**: eseguitelo, espandete i file in una cartella di vostra scelta, quindi lanciate il file **frogdemo.exe**, grazie al quale vi verrà data la possibilità di saggiare le rinnovate capacità della vostro anfibio preferito. I requisiti minimi di sistema prevedono un P90 con 16MB di RAM e Windows 95 installato con relative DirectX 5; come al solito, se possedete una 3Dfx i risultati sono di un altro livello, anche se il gioco prevede comunque il supporto anche per le Direct3D e l'MMX...

## LORDS OF MAGIC

Mezza delusione per il Bossetti che l'ha recensito (non per me che fin dall'inizio non mi sono mai aspettato molto), questo Lords of Magic della Sierra vi proietterà nel regno di Urak, dove il malefico Balkoth minaccia di massacrarne tutti i cittadini. Che fare, a questo punto? Scappare e andarsene da qualche altra parte? Secondo me vi converrebbe, anche perché non è che le alternative siano poi esaltanti: in tal caso, infatti, dovreste scegliere se essere un Guerriero, un Mago o un Ladro e quindi immergervi in un mondo dove ogni foresta cela una minaccia e dove ogni dungeon pullula di creature pronte a farvi rimpiangere di non esservi dati a qualcosa di più costruttivo, tipo l'uncinetto o il ricamo.
Come avete notato, di solito cerco di dare qualche spiegazione su come partire a giocare un demo, piuttosto che lasciare che siate voi a doverlo scoprire: ebbene, in questo caso non ci sarà bisogno di farlo, visto che è presente un comodo tutorial (ovviamente in inglese, che vi aspettavate?) che vi insegnerà a muovere i primi passi nel fatato regno di Urak. I requisiti minimi di sistema ammontano a un P90 con 16MB di RAM e Windows 95 installato. Incluso nella directory \LORDS OF MAGIC, il demo di questo titolo della Sierra è compattato all'interno del solito archivio autoscompattante di nome **lomdemo.exe**. Cliccateci sopra e il gioco è fatto (in tutti i sensi)...

## ULTIM@TE RACE PRO

Realizzato dalla Kalisto (la casa di Dark Earth e dell'imminente Nightmare Creatures), Ultim@te Race Pro è a mio avviso un gioco di corse davvero interessante che va a insidiare molto da vicino classici del calibro di Screamer Rally e Need For Speed 2 SE. L'ambientazione infatti è quella stradale tipica del titolo della Electronic Arts ma lo stile di guida ricorda molto da vicino quello del capolavoro della Milestone, dato che le stock-car che piloterete tenderanno a perdere aderenza superati i 200 Km/h; ciò significa che dovrete essere capaci di cambiare il vostro stile di guida in funzione dell'andatura, passando quindi con disinvoltura da quello stradale a quello rallistico nell'arco di una frazione di secondo. Già immagino che molti storceranno il naso di fronte a questa scelta, ma io resto del fatto che in questo modo il titolo della Kalisto sia molto più divertente di quanto non lo sarebbe stato a fronte di un'impostazione classica.
Contenuto in uno zippato da quasi 20MB all'interno della dir \ULTIM@TE RACE, il gioco distribuito nel mondo dalla Microprose, per essere installato richiede un semplice doppio-click sul file di nome **demour.exe**. I requisiti minimi di sistema prevedono un P133 con 16MB di RAM e Windows 95, anche se mi sento di raccomandarvi un P166 con 32MB di RAM e una bella 3Dfx, senza la quale il demo perde almeno il 70% del proprio fascino, oltre che del frame-rate.
Nel dimostrativo avrete modo di provare un tracciato dei 18 disponibili nella versione finale, 2 delle 16 macchine selezionabili, un multi-player fino a 4 giocatori anziché a 16, 4 giri di pista contro i 99 massimi impostabili, check point predeterminati, fino a 7 avversari e il supporto ai joystick che prevedano il force feedback.

## WING COMMANDER: PROPHECY

Uscito praticamente 4 giorni dopo la chiusura del vol. 37, il demo di "Wing Commander: Prophecy" è stato uno dei primi a far parte del vol. 38. Contenuto all'interno della dir \WING COMMANDER e installabile grazie a un doppio click sul file di nome **prophecy.exe**, il dimostrativo di questo gioco della Origin vi proietterà in un angolo della galassia che sta vivendo l'atroce conquista da parte degli alieni T'lan, una nuova razza così cattiva e minacciosa da far sembrare i Kiralthi degli inoffensivi micetti. Voi sarete il classico pilota senza macchia e senza paura, di stanza sull'astronave TCS Midway: accerchiati dagli invasori extraterrestri e tagliati fuori da qualsiasi possibile comunicazione col nostro pianeta, vivrete attimi di comprensibile angoscia quando capirete che ormai la vostra fine è alle porte. Fortunatamente, però, vi ricordate di essere uno dei migliori piloti della galassia e decidete di vendere cara la pelle.
Tra le note più interessanti di questo demo, che per funzionare richiede almeno un P133 con 32MB di RAM e Windows 95 installato, c'è il fatto che grazie ad esso potrete volare delle missioni totalmente inedite, nel senso che non sono incluse neanche nella versione finale del gioco! Ciò significa che se anche vi siete già comprati "Wing Commander: Prophecy" e lo avete finito, provando questo dimostrativo potrete comunque scoprire qualcosa di nuovo. Al di là di questo, com'è facile immaginare, il gioco in questione richiede un hardware decisamente superiore a quello elencato poco sopra: mi sento infatti di raccomandarvi almeno un Pentium 166 accompagnato da una bella 3Dfx, visto che il supporto a questa scheda è nativo. Chi possedesse una "semplice" scheda accelerata sarà comunque felice di sapere il titolo della Origin supporta anche schede quali ATI Rage Pro, Matrox Mystique, Permedia 2, Rendition 2200 e Riva 128 grazie alle Direct3D. Peraltro, è possibile anche giocare una versione "software-only".

## ZORK GRAND INQUISITOR

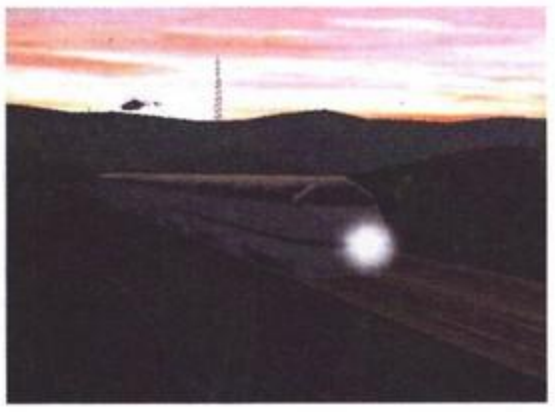
Questo è un demo che potevo includere già 60 giorni fa ma, vuoi per un motivo, vuoi per l'altro, ho sempre dovuto metterlo da parte sperando nel mese successivo: la questione è che questo dimostrativo richiede di dare al CD una determinata label (se aprite la Gestione Risorse vedrete che il nome del CD è ZGIDEMO). Siccome nei mesi precedenti la label era "prenotata" da altri titoli (Dark Earth, Resident Evil e F1 Racing Simulation), m'è toccato farvi aspettare qualche settimana per farvi provare questo ulteriore capitolo di una saga che, sarò sincero, non mi è mai piaciuta. Siccome però si dice che le opinioni sono come le palle (ognuno ha le sue), ecco a voi la possibilità di testare a fondo questo Zork Grand Inquisitor, contenuto all'interno della dir \ZGI_DEMO: per installarlo, come al solito, dovrete cliccare o sul file di nome **setup.exe** o avvalervi dell'interfaccia grafica. Per il resto, nulla di nuovo sotto il sole: per far girare questo gioco dovrebbe bastare un P90 con 16MB di RAM e non ci sono accelerazioni hardware di sorta. Prima di cominciare, un piccolo consiglio: una volta che arrivate a un pozzo e non riuscite a scendere, date un'occhiata al vostro inventario. Potreste trovarci qualcosa di utile...

## FACCE DA TGM

Facciamo in fretta, che ho appena scoperto che questo mese mi beccherò una bella mezza pagina pubblicitaria in mezzo alle istruzioni del Silver Disk, con la conseguenza che avrò a disposizione 3 pagine e mezza anziché 4 (ah, che bello sarebbe se si potesse fare a meno della pubblicità...). Il filmato degno della vostra attenzione questa volta è "Marmitta", di Maurizio "Izio" Contran, dal quale ho estrapolato la versione riveduta e corretta della famosa canzone dei The Verve e la pubblicità (anche questa riveduta e corretta) della pubblicità degli occhiali da sole della Diesel. Nella prima possiamo assistere al rifacimento del video di "Bitter Sweet Simphony", col nostro Izio che non si ferma davanti a niente e a nessuno, col risultato che poi lo beccano e gli fanno un mazzo tanto (memorabile quando si vede il vecchietto correre sulla spiaggia per menarlo pure lui); a seguire abbiamo una dimostrazione di quanto scuri siano gli occhiali della Diesel, se è vero che quando li si porta non si riesce neanche a vedere dove si fa la pipì. Tra gli altri filmati che ho avuto modo di vedere questo mese segnalo lo stranissimo "Alba Bionda d'Oblio" di Leonardo Settimelli, 22enne di Calenzano (FI): devo ammettere che a me è piaciuto, ma i ritmi sono alquanto lenti e la storia è così surreale al punto che si ha l'incertezza se ci si trovi di fronte a un filmato d'autore o a uno Z-movie. Nell'incertezza, vi pubblico la foto che ritrae Maurizio di profilo, presa direttamente dal suo video.

Al di là di questo abbiamo la videocassetta di Carlo Minucci da Fano (PS), con dei buoni spunti alternati invece a fasi di stanca (se i primi fossero stati condensati in un filmato di minore durata, il risultato sarebbe senz'altro stato migliore); infine, abbiamo Road Rash di Alessandro Colombo e Lorenzo Bianchi, ennesimo (siamo già a 3) filmato dedicato al celebre gioco per 3DO, uscito l'anno scorso per PC grazie alla Electronic Arts: l'idea di filmare per intero una partita accompagnandola con un commento fuori campo in stile Gialappa's non è male, ma dopo 5 minuti che si vede sempre la stessa roba si avverte una certa stanchezza. Il consiglio che mi sento di dare è di riprovarci, magari con un soggetto più vario. Anche per questo mese abbiamo detto tutto: ci sente tra 30 giorni!

## BARRAGE



Scopertolo un po' per caso, questo Barrage, per quanto funzionante ancora sotto DOS, sembra essere l'unico titolo capace di competere in un immediato futuro con Incoming, non tanto sotto il profilo tecnico (da questo punto di vista i Rage Software sembrano essere inarrivabili) quanto piuttosto sotto quello del game-play, che pare piuttosto simile. Ciò significa che verremo catapultati in un mondo tridimensionale incredibilmente realistico all'interno di un non meglio precisato "hover-fighter", il cui unico scopo è la distruzione totale (e magari di massa) di qualunque nemico provi a ostacolarvi. Il gioco, contenuto all'interno della dir \BARRAGE nella forma del solito archivio autoscompattante di nome barrage.exe, richiede come minimo un Pentium 100 con 32MB di RAM, una scheda grafica accelerata 3Dfx e le librerie Open GL installate.

APERTO ANCHE LA DOMENICA

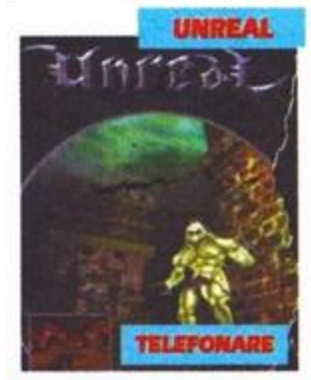
PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓E-MAIL:AMICI@INRETE.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

CD-ROM GAMES

| | | |
|---|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | L. | 65.000 |
| BLADE RUNNER | | TELEFONARE |
| BROKEN SWORD | L. | 89.900 |
| CARMAGEDDOM | L. | 85.000 |
| COMMAND CONQUER RED ALERT | L. | 89.000 |
| COMANCHE 3 | | OFFERTISSIMA |
| CONQUEST EARTH | L. | 89.000 |
| CONSTRUCTOR | L. | 85.000 |
| CROC | L. | 89.000 |
| DARK HERMETIC ORPER | L. | 79.000 |
| DEADLOCK: SHIRINE WARS | | TELEFONARE |
| DIABLO | L. | 89.000 |
| DISCWORLD II | L. | 85.000 |
| DOWN IN THE DUMPS | | TELEFONARE |
| DUKE NUKEM 3D ITA | L. | 49.900 |
| ECSTATICA 2 | L. | 75.000 |
| F1 | L. | 59.000 |
| FIFA '97 | L. | 75.000 |
| FIFA '98 | | OFFERTA |
| FIGHTING FORCE | L. | 82.000 |
| G POLICE | L. | 79.000 |
| GRAN PRIX MANAGER 2 | L. | 59.000 |
| HEAVY GEAR | | TELEFONARE |
| I-WAR | L. | 89.000 |
| IF 22 RAPTOR | L. | 89.000 |
| IMPERIUM GALACTICA | L. | 79.000 |
| INT. RALLY CHAMP | L. | 79.000 |
| LARRY 7 | L. | 89.000 |
| LITTLE BIG ADV. 2 | | OFFERTA |
| LONG BOW 2 | | TELEFONARE |
| LORDS OF T. REAL M2 | L. | 89.900 |
| JACK NICKLAUS 98 | | TELEFONARE |
| KICK OF 98 | | TELEFONARE |
| MANX TT | L. | 75.000 |
| MDK | L. | 75.000 |
| MONKEY ISLAND 3 | | TELEFONARE |
| MOTO RACER | L. | 85.000 |
| NBA LIVE 97 | L. | 59.000 |
| NBA LIVE 98 | | OFFERTISSIMA |
| NHL 98 | L. | 89.000 |
| PANDEMONIUM | | TELEFONARE |
| PHANTASMAGORIA | L. | 99.000 |
| POD | L. | 89.000 |
| POWER F1 | L. | 79.000 |
| PUZZLE BOBBLE | L. | 49.000 |
| QUAKE | L. | 79.000 |
| QUEEN: THE EYE | | TELEFONARE |
| REALMS OF THE HAUNTING | | OFFERTISSIMA |
| ROLAND GARROS | L. | 55.000 |
| SCREAMER 2 | L. | 74.000 |
| SCUDETTO 2 | L. | 79.000 |
| SEGARALLY | L. | 85.000 |
| SENSIBLE WORLD SOCCER 2000 | | TELEFONARE |
| SIM ISLE ITA | L. | 79.000 |
| SIM CITY | L. | 49.900 |
| SIM COPTER | | TELEFONARE |
| STAR KRAFT | | TELEFONARE |
| STAR TREK SFA | L. | 89.000 |
| SUPER PUZZLE FIGH. 2 | L. | 49.000 |
| THE RIPPER ITA | L. | 109.000 |
| THEME HOSPITAL | L. | 89.000 |
| TIME SHOCK | | DISPONIBILE |
| TOCA TOURIN CAR | | OFFERTISSIMA |
| TOMB RAIDER | L. | 89.000 |
| TOMB RAIDER 2 | L. | 89.000 |
| TOP GUN | L. | 49.900 |
| TURING RACING CAR | | TELEFONARE |
| TUROK | | TELEFONARE |
| ULTIMA ON LINE | | TELEFONARE |
| UNDER A KILLING MOON | L. | 59.900 |
| UNREAL | | DISPONIBILE |
| VR POOL 98 | | TELEFONARE |
| WARCRAFT 2 ITA | L. | 89.900 |
| WAR LORDS 3 | | OFFERTA |
| WING PROPHECY | | TELEFONARE |
| WIPE OUT 2097 | L. | 75.000 |
| WIZARDRY NEMESIS | | TELEFONARE |
| WORLD WIDE SOCCER | | OFFERTA |
| WORMS 2 | | TELEFONARE |
| X-COM 3 APOCALYPSE | | TELEFONARE |
| X-WING VS TIE FIGHTER | | OFFERTISSIMA |



N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

ABBIAMO
DATO ALLA
DISTRIBUZIONE
UNA NUOVA
FORMA

è arrivato!

PlayStation Force

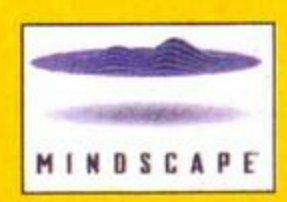
Novit - Recensioni - Trucchi - Soluzioni

OGNI MESE IN EDICOLA

**TUTTO QUELLO CHE NOI ABBIAMO GLI ALTRI L'HANNO DOPO DI NOI.**

**TUTTO QUELLO CHE GLI ALTRI HANNO NOI L'ABBIAMO PRIMA DI LORO.**

All trademarks and copyrights are recognised. Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.



**MOONLOOKER** s.p.a.

Società di Distribuzione di Videogames e Accessori per PC e Console

VIA TIBULLO, 13 - 00193 ROMA - TEL. (06) 6869598 r.a. - FAX (06) 6869705 r.a.

# VOCI DI CORRIDOIO

## TGM NEWS

### BASTERA' RIVEN ALLA BRODERBUND?

Come era lecito attendersi, Riven: il seguito di Myst sta ottenendo uno straordinario successo di mercato, e rivaleggia alle strette con Quake II per la palma del best-seller di questi mesi. La Broderbund, a dispetto di questo fatto, sta tuttavia vivendo un momento difficile, e c'è da chiedersi se la pur buona performance di un singolo titolo sarà sufficiente a togliere la software house dalle cattive acque in cui naviga. Il CEO della compagnia ha da poco rassegnato le sue dimissioni, e gli osservatori di mercato hanno ora scarsa fiducia nelle potenzialità finanziare di Broderbund, tanto che le azioni della società hanno perduto oltre il 38% del loro valore, subito dopo la dichiarazione dei dati fiscali a metà gennaio. I risultati erano stati, in realtà, positivi: 10.6 milioni di dollari di profitti per quasi 100 milioni di dollari di fatturato; tuttavia, le ristrutturazioni societarie, che oltre al CEO hanno riguardato altri grandi nomi della dirigenza, stanno gettando in cattiva luce la compagnia. Per ora, comunque, sia Riven che l'immancabile Myst resistono alla vetta delle classifiche: nel mercato Statunitense, stando ai dati del mese di gennaio, occupavano rispettivamente il secondo e il quarto posto (fonte: Dataquest), mentre le altre piazze d'onore erano appannaggio di Quake II e Tomb Raider II.
JP

### IL DEBUTTO DI DESCHUTES

La seconda generazione dei Pentium II è già qui: il Deschutes è ai blocchi di partenza, e sarà il più veloce processore Pentium II disponibile. Avrà una frequenza di clock da ben 333MHz, ma la sua uscita rappresenta un fatto importante soprattutto per il prezzo di lancio: sarà intorno ai 700 (per gli acquisti all'ingrosso dei produttori hardware), ovvero il prezzo più basso mai proposto da Intel per un processore top-end. Si tratta dell'effetto combinato del crollo dei costi produttivi, e della nascita di un vero e proprio mercato di sistemi low-end, con prezzi inferiori ai 1000 dollari. Il proliferare di questi sistemi ha avuto un effetto straordinario, portando al ribasso dei prezzi dell'intero mercato informatico. La compagnia leader nel settore delle CPU ha annunciato anche un altro nuovo modelli: un Pentium MMX, destinato ai notebook, da ben 266MHz, denominato Tillamook, è già inclusa in sistemi portatili prodotti da Dell, Digital, Compaq e Toshiba.
JP

### ISDN? NO, SDL!

Sigle che possono suonare astruse a chi non si è ferrato in termini di connessioni telefoniche: un consorzio formato da Intel, Microsoft, Compaq e altre compagnie sta studiando una tecnologia, concorrente dell'ISDN, che permetterà di viaggiare su Internet alla velocità della luce con minori costi e minori fastidi. Si tratta di un sistema già esistente, però costoso, che tramite l'implementazione di un'apparecchiatura denominata splitter permette di avere, sulla stessa linea, i normali servizi vocali e una connessione ad Internet da 1.5 megabits al secondo, ovvero 30 volte meglio degli attuali modem a 56K bps. I prezzi sono alti: circa 250 dollari al mese; il fastidio maggiore è tuttavia derivante dalla necessità di dover chiamare un tecnico per effettuare le modifiche agli impianti. La nuova DSL, invece, è denominata "splitterless", perché appunto evita la necessità di qualunque intervento: basta acquistare un modem opportunamente predisposto, e si può viaggiare a velocità superiori ai 400K bps. Ovviamente il sevrice provider che si utilizza deve essere predisposto per il servizio; in pratica, il DSL accelera a dismisura l'invio e la ricezione dei dati, utilizzando però le normale linee con doppino telefonico. Sono già diversi i produttori di modem e chip dedicati che hanno annunciato la loro partecipazione al progetto (Texas Instruments in primis). L'SDL si va ad aggiungere ad una folta schiera di tecnologie avanzate, non solo legate alle linee comuni, che mirano a rendere l'accesso a Internet incredibilmente veloce. Quelle più ambiziose riguardano la creazione di veri e propri network satellitari, e in questo campo sono già da tempo all'opera compagnie come Motorola, Boeing e la stessa Microsoft. E' più che probabile che, entro pochi anni, quelle stesse velocità che oggi ci sembrano fulminee (i 5.0K/sec dei modem a 56K) ci appariranno ridicole, così come succede oggi pensando ai primitivi modem a 1200 e 2400 baud.
JP

### EXPLORER CRESCE A DISMISURA...

Ve lo avevamo già preannunciato il mese scorso, e con il passare del tempo la notizia si è ulteriormente consolidata: la guerra dei browser sembra volgere a favore di Internet Explorer. In un periodo difficile per Netscape, e proprio mentre Microsoft sembra vedere la luce alla fine del tunnel in merito ai suoi guai legali (vedi notizie relative in questo stesso numero), diverse fonti assicurano che, ormai, tra i due browser la lotta è all'ultimo punto percentuale. Un recente studio, condotto dall'americana Keynote System, affida ad Explorer addirittura il 63.3% del mercato, basandosi su non meglio precisate analisi condotte su circa 550.000 sessioni Internet. Netscape, secondo questi dati, non

## F-16 NEI CIELI DI MICROPROSE

Amanti della micidiale macchina da guerra, è stata annunciata per questa primavera l'uscita di Falcon 4.0, l'atteso titolo di casa MicroProse. Il gioco è ovviamente una simulazione bellica dedicata al multiplayer, che metterà il giocatore nella cabina di pilotaggio di un F-16C, con l'onere di sfrecciare per i cieli della bellicosa penisola coreana. Qui è in corso una guerra in tempo reale e nei soliti panni del pilota che ha perso il senno bisognerà destreggiarsi in molteplici missioni, con obiettivi terrestri e aerei. Preparatevi a intensi duelli, alle prese con modelli finemente dettagliati dei più moderni sistemi di aviazione, potenziati dalla solita osannata intelligenza artificiale. Questa quarta versione della serie Falcon prevede terreni realisticamente texturizzati con foto satellitari, aerei rilucenti grazie alla tecnica del light-sourcing, veicoli e oggetti di terra dettagliati come non mai, e ancora basi e armi nuove. Ogni missione viene generata dal tool chiamato Campaign Manager: il pilota sceglie la missione in base al contesto e all'avanzamento della guerra coreana e lo scenario viene automaticamente aggiornato in base ai risultati della missione. Inutile descrivere in questa sede le nuove implementazioni relative ai jet, tra cui dieci nuovi tipi di radar, nuovi missili aria-aria, rivedute configurazioni del cockpit, ecc. Per il momento, quindi, accontentiamoci di qualche foto (e del demo sul Silver Disk di questo mese... NdSS).

***ME***

## NUOVI TITOLI DALLA POLONIA

Non vengono dagli USA ma dalla Polonia due nuovi giochi la cui uscita è prevista per questa primavera. La software house che li sta realizzando si chiama Metropolis Software e sembra avere le carte in regola per lanciare due prodotti di qualità. Il primo si chiama Robo Rumble, ma sulla rete è meglio conosciuto come "Reflux". E' uno strategico 3D dall'impressionante impatto grafico di cui al momento si può provare il demo da pochi giorni disponibile su Internet (e del quale dovreste vedere qualcosa sul prossimo Silver Disk... NdSS). Sembra comunque vantare un codice versatile e leggero che ha permesso ai programmatori di dar vita alle loro più strane idee. Tra le caratteristiche maggiormente interessanti si annovera la possibilità di costruirsi le proprie unità da combattimento, combinando a proprio piacimento diversi componenti per un totale di 512 soluzioni. Si potranno assemblare robot veloci, leggeri ma fragili, oppure lenti ma massicci, equipaggiati con armi a corta o lunga gittata. Certo, le opportunità non si limiteranno ai binomi veloce/debole, lento/forte, ma saranno determinate in modo univoco in base alle parti assemblate. Per ora si sa che ci saranno otto tipi di "corpi", otto di "gambe" e otto di un qualcosa che al momento è mantenuto segreto (!?!). Il tutto sarà immerso in una ambientazione totalmente 3D, in grado di evolversi in real-time.

Il secondo titolo in previsione per marzo è "The Prince & The Coward", un'avventura sullo stile di Monkey Island o Broken Sword. Realizzato in collaborazione con uno dei più importanti scrittori fantasy polacchi, Jacek Piekara, il gioco si propone come una evoluzione del genere adventure. Il perché di questa affermazione è ancora tenuto nascosto nel cassetto della Metropolis ma potrebbe riferirsi alla commistione di plot e humour o all'engine particolarmente innovativo. Metropolis punta molto sul suo motore, che viene descritto come frutto di una programmazione attenta e intelligente, che garantisce velocità e affidabilità. Se ciò dovesse corrispondere a verità dovremmo stare pronti a ricevere questa nuova stella e a darle tutta la nostra fiducia. Aspettiamo quindi la primavera per un eventuale gradevole sorpresa.

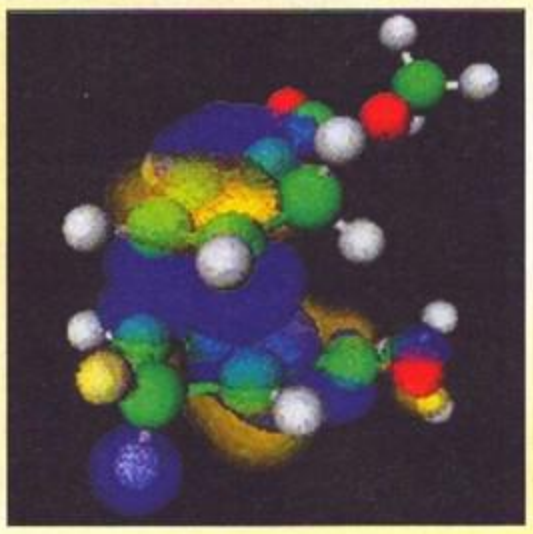
***ME***

## EXPLORER, NAVIGATOR E...

Se Netscape con il suo Navigator detiene il 55% del mercato dei browser per pagine WEB, Microsoft con il tanto chiacchierato Internet Explorer 4.0 si è aggiudicata una fetta del 40%. Esistono però altri nomi nel mondo dei software per la navigazione (lo sanno bene i pionieri della rete, che hanno visto negli ultimi tre anni una vera e propria rivoluzione tecnologica del settore). Nel restante 5% spicca una piccola azienda norvegese, la Opera Software, raggiungibile su Internet all'indirizzo www.operasoftware.com. Il suo browser "Opera" è giunto silenziosamente alla versione 3.0 e merita di essere citato per più di un motivo. Si tratta innanzitutto di un software del calibro di Netscape Navigator 3.0, quindi sostanzialmente completo, contenuto in un file di installazione che occupa poco più di un mega. Ciò ne facilita il reperimento sulla rete e la divulgazione del pacchetto (che può comodamente stare su un dischetto da 3,5 pollici). Le caratteristiche principali consistono nella versatilità della configurazione e nelle elevate opzioni di personalizzazione; è possibile ad esempio mantenere sulla sinistra dello schermo una comoda finestra con i bookmark, con un sistema simile a IE 4.0, mentre sulla destra si possono aprire più finestre contemporaneamente. Con la release 3.0 viene fornita, sulla falsariga di Navigator, una ricca lista di segnalibri già definiti (che si collega automaticamente ai "preferiti" di IE 4.0), con link di ogni genere divisi in tredici categorie (dai motori di ricerca ai download, dalla cultura all'intrattenimento). L'integrazione di buoni tool per la formattazione delle pagine HTML rende facile e comoda la gestione di più finestre: ad esempio si può impostare sui documenti un fattore di zoom da 1 a 100. Opera supporta poi ogni tipo di plug-in Netscape-compatibile, il che amplifica notevolmente le sue possibilità. I menu sono intuitivi e versatili, cosicché risulta semplice impostare il browser per ogni sua funzione, dalla riproduzione dei formati grafici e sonori alle più avanzate opzioni di sicurezza. Le barre di stato sono comode e funzionano bene, dotate di indicatori di varia natura e di bottoni per la formattazione. L'impostazione delle hotkeys è notevole e rende facile l'utilizzo del software. Il sistema di navigazione con il mouse è efficiente e intelligente: con un click del tasto destro si può ad esempio decidere come visualizzare un link o una immagine (si può aprire un documento nella stessa finestra o in una nuova, salvare in modalità testo o HTML, archiviare un'immagine o il suo indirizzo, ecc.). Insomma, si tratta di un prodotto che merita attenzione, anche se nella versione attuale presenta ancora dei difetti, primo tra tutti la velocità dei caricamenti, che paragonata a quella di Explorer o Navigator risulta ridicola. Da segnalare l'implementazione di client per il recupero della posta e delle news, così come la possibilità di collegare facilmente vari software di visualizzazione, come wordprocessor o programmi di paint.

***ME***

## TERZA DIMENSIONE E NAVIGAZIONE



Aspettando i nuovi standard del HTML, il linguaggio che consente la creazione delle pagine WEB, ci si imbatte spesso in una tendenza stimolante che, sulla scia di un'idea "gibsoniana" di rete come realtà virtuale, propone nuovi tool per la creazione di ambienti tridimensionali accessibili via TCP-IP. Tra questi software spiccano QuickTime VR della Apple, SurroundVideo di Microsoft e il recente PanoramIX della IBM. Questa terna rappresenta il top dei sistemi che permettono di ricreare, attraverso un plug-in, un ambiente 3D a partire da foto bidimensionali. In particolare, il plug-in della IBM, per il momento alla release 0.020, sembra essere veloce nella visualizzazione on-line, a discapito però del processore (che ne esce affaticato). Nel sito della Air Canada, www.aircanada.ca, si può già compiere un tour virtuale all'interno di un Boeing 767 ricostruito con PanoramIX. Un'altra impresa pionieristica è rappresentata da RealSpace, tecnologia ideata da Live Picture e Hewlett-Packard, descritta sul numero di novembre. Quest'ultima, grazie a Java, esonera addirittura dal download del plug-in, unica manovra davvero "pesante" se non si dispone di una connessione più che veloce. In alternativa esiste sempre il buon vecchio VRML (Virtual Reality Modeling Language) che, a quanto dice il suo creatore Mark Pesce, sembra essere ancora l'unica soluzione per una reale navigazione 3D. Non la pensa allo stesso modo Paul Fishwick, dell'università della Florida, USA, il quale sta lavorando a un sistema che regola i "comportamenti" degli oggetti digitali di un ambiente virtuale. Il tool, sviluppato da Fishwick, si chiama Moose e permette di creare immagini virtuali che non solo assomigliano ai loro modelli reali, ma si comportano più verosimilmente ai modelli fisici che rappresentano. Mentre il VRML consente di modellare degli oggetti, il Moose (Multimodeling Object-Oriented Simulation Environment) crea comportamenti dinamici di oggetti 3D creati con un linguaggio di modellazione speciale, chiamato DMML. Fishwick sostiene che quest'ultimo potrebbe realmente divenire uno standard per il WEB. Intanto Mark Pesce risponde al "collega", sostenendo che anche VRML può fare cose simili (probabilmente nelle sue ultime versioni), e che Moose può essere un approccio interessante al virtuale, ma comunque non certo una grande novità. Cogliendo la vena polemica, ci aspettiamo nuove battaglie per l'acquisizione di uno standard, atteggiamento a cui d'altronde siamo felicemente abituati.

**ME**

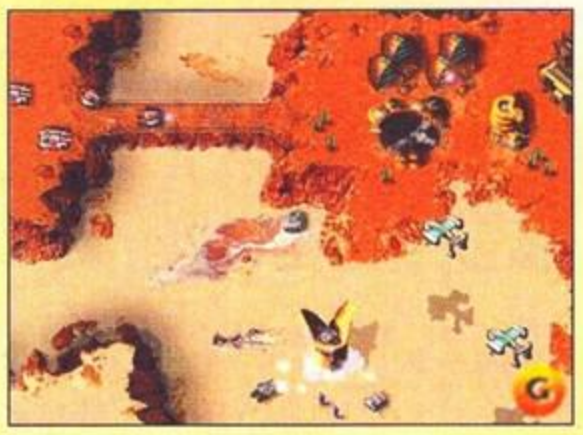
## UN TELEFONO PER NAVIGARE

Si chiama Internet ScreenPhone ed è prodotto da Alcatel (www.alcatel.com). Sembra un video telefono ma in realtà è un potente computer travestito da segreteria telefonica. Facilissimo da usare, si collega alla presa del telefono e potrebbe essere una soluzione per coloro i quali sono interessati a Internet e ai suoi servizi, senza possedere però una conoscenza specifica in materia di computer. E' compatibile con tutti i browser presenti sul mercato e supporta Java; è dotato di uno schermo a colori da 7,6 pollici con risoluzione VGA, e di una piccola tastiera retrattile. Tra le funzioni più utili si segnala l'immancabile posta elettronica, la voice-mail, il fax e lo SMS. Il touch-screen, lo schermo sensibile al tocco, facilita l'approccio user friendly. Al suo interno batte un cuore Motorola Power PC 823, con una memoria Dram da 8 MB e un modem interno da 33,6 Kbps. In una fessura a lato dell'apparecchio si può inserire una smart card, utile sia per funzioni di personalizzazione e configurazione dell'apparecchio, sia per eventuali transazioni e pagamenti. Dovremmo vedere questo apparecchietto sul mercato entro il prossimo semestre a un costo di circa 500 dollari, cifra che non può non farci pensare, ancora una volta, a quanto stia prendendo piede la moda del network computer, quel famoso computer (da 500 dollari...) che dovrebbe sostituire il PC nella navigazione e nella fruizione dei servizi della rete. Per quanto riguarda l'apparecchio della Alcatel, sono previste versioni future capaci di gestire servizi di teleconferenza e videocomunicazione.

**ME**

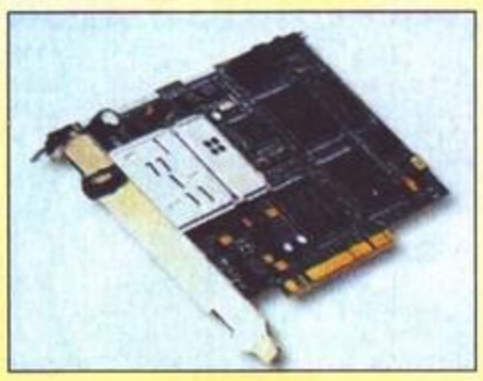
## IL RITORNO DELLA SPEZIA

Proprio qualche giorno fa chiacchieravo con un fanatico di videogame, il quale mi descriveva il suo nostalgico ricordo di quel gioco che a parer suo ha segnato un'era, noto come Dune II. Ho notato che nelle sessioni di chat dove non si parla altro che di giochi, emulatori e titoli del passato, ricorre spesso la domanda "ti ricordi...?" o "...hai mica...da passarmi?". Devo ammettere che, pirati a parte, Dune II viene citato spesso. E allora mi ha piacevolmente colto di sorpresa la notizia che vede gli ottimi Westwood alle prese con un nuovo esaltante episodio della serie fantascientifica. Si chiamerà Dune 2000 e sarà pronto questa primavera. Le foto qui riportate sono per ora le uniche rese note dalla casa di Las Vegas, la quale ha dichiarato (tramite le parole del presidente Brett W. Sperry e riferendosi alla nuova versione multiplayer): "Abbiamo deciso di aggiornare questo classico, e di dare ai fans di Dune, per la prima volta, la possibilità di gareggiare testa a testa.". Oltre al gioco in rete, che ridarà lustro a una giocabilità di per sé coinvolgente, Dune 2000 sfoggerà naturalmente una nuova veste grafica in SVGA, nuovi filmati per i briefing delle missioni e, guarda un po', una solida interfaccia alla Command & Conquer. Non mancheranno i beniamini della serie, tra cui i Deviators, i carri sonici, gli ornithopter, le truppe imperiali e l'immancabile, preziosissima spezia! L'uscita del gioco è imminente e per ora accontentiamoci di questo, visto la scarsità di ulteriori informazioni. Le comari parlano già di un nuovo classico... avranno ragione?



**ME**

## INERNET CON LA PARABOLA



Nelle voci di corridoio del mese scorso si è parlato delle nuove possibilità relative alla navigazione veloce sulla grande rete, rappresentate ad esempio dai cavi elettrici e dai modem ad alta velocità. Un'alternativa più vicina nel tempo sembra essere il satellite che, come avevamo detto, rappresenta una buona soluzione per il downloading (mentre in uploading esistono problemi derivanti dalla dimensione della parabola che trasmette, la quale deve essere molto grande per poter puntare un satellite). Una società leader nella produzione di schede di rete, la Adaptec, ha recentemente sviluppato in collaborazione con uno dei due principali gestori di servizi satellitari, Eutelsat, una scheda PCI a basso costo per la ricezione satellitare. Si chiama Satellite Express, è dotata di un connettore per cavo satellitare e di un lettore per smart card. Sembra che l'anno prossimo società come IBM, Compaq e Siemens cominceranno a proporre PC debitamente carrozzati, al fine di sfruttare definitivamente questo tipo di comunicazione. La velocità di trasmissione che si può ottenere con una parabola installata sul tetto di casa può arrivare fino a 44 MBps. Siamo ancora distanti dalle previsioni del progetto Internet 2 (vedi ancora TGM Gennaio 98) che parlavano profeticamente di 622 MBps: certo, rispetto a ciò a cui siamo attualmente abituati, questa tecnologia ci fa compiere un bel passo avanti. Inoltre, una scheda come Satellite Express consentirà di usare la parabola anche per ricevere sul PC normali segnali satellitari e non necessariamente pacchetti protocollari di rete. Intanto, in Italia, Nokia Multimedia Network ha siglato un accordo con Flashnet, un noto provider, per proporre una soluzione Internet particolare. Nokia ha infatti inventato un apposito kit per connettersi al WEB passando dallo spazio, e a tutti coloro che acquisteranno un prodotto Nokia Mediamaster verrà regalato un abbonamento alla rete della durata di tre mesi, offerto da Flashnet. Al termine di questo periodo, se gli utenti decidessero di continuare, potranno usufruire di uno sconto del 35% sull'acquisto del kit per la ricezione satellitare.

**ME**

## TGM NEWS

andrebbe oltre la soglia del 35,6%. Uno rapporto immediatamente precedente, stavolta condotto dalla Dataquest, ripartiva le cifre in questo modo: 57% per Microsoft, 40% per Netscape. La compagnia di Bill Gates non ha certo perso empo e ha subito rilasciato trionfali press-release in cui si citano anche interessanti valutazioni sul mercato italiano: nel nostro paese Internet Explorer è preferito dal 57% dell'utenza. Tali dati provengono dalle rilevazioni condotte da NetCraft, società inglese che segue il mercato Internet attraverso l'analisi di tutti i siti Web del dominio .it e tutti i Web .com, .org, .edu, .net di base italiana, e che si basa su un campione non statistico ma costante nel tempo, comprendente siti Internet di largo traffico, siti aziendali e organizzazioni pubbliche, su un valore medio di 5 milioni di contatti totali alla settimana. Sempre stando a ciò che assicura Netcraft, in Europa Internet Explorer ha conquistato approssimativamente il 46% del mercato. In ben 15 nazioni Internet Explorer è il software più popolare (più del 50%) e sono ormai più di 100 gli ISP di 20 nazioni (6,5 milioni di utenti) che forniscono Internet Explorer e Outlook Express come client di default. Da questo quadro emerge, quantomeno, una tendenza decisa che si sta rafforzando con grande piglio: si può obiettare che i metodi di rilevamento di questi dati possono non essere sempre affidabili e oggettivi, ma nessuno degli studi presentati segnala incrementi inferiori, in media annua, del 30% per Internet Explorer. La strategia di Microsoft sembra quindi essere stata vincente, e la forte integrazione con il sistema operativo sembra inizi a dare buoni frutti. L'arrivo di Office e Windows 98, inoltre, rafforzerà ancora di più la posizione di Explorer all'interno dell'OS, e sarà davvero complicato farne a meno: sarà esattamente come eliminare una parte integrante del sistema. Indubbiamente la libertà di scelta non sembra essere un fattore in questo scontro di mercato, che ha da tempo travalicato l'ambito economico e che, oggi, ha soprattutto una forte valenza d'immagine.
JP

### ...E NETSCAPE STUDIA IL CONTRATTACCO

Era una mossa ormai obbligata (al di là dei fantomatici bollini "Nestcape Now!" sui siti web convenzionati): la conversione di Communicator e Navigator da prodotti commerciali a gratuiti. Si attendeva da tempo questo provvedimento, che Netscape ha dovuto intraprendere a fronte dei dati che ne decretavano il crescente svantaggio, in termini di share di mercato, rispetto a Internet Explorer (che, come ricordiamo, è da sempre gratuito). Inoltre, Netscape ha anche distribuito pubblicamente il codice sorgente di Communicator 5.0, un'evento che potrebbe stravolgere i piani di sviluppo della compagnia: anche in questo caso si cerca di copiare la stregia Microsoft, che da sempre lascia agli sviluppatori la libertà di utilizzare l'engine del proprio browser al fine di integrarne le funzioni nelle loro applicazioni. In cambio di questa nuova possibilità, gli sviluppatori stessi non dovranno far altro che inviare le modifiche apportate al codice presso un sito di prossima nascita, che funzionerà da "developers community" di Netscape. La campagna non include la versione Professional di Communicator, che rimane a pagamento (29 dollari). Resta da capire se questi ulteriori provvedimenti daranno luogo a ristrutturazioni o licenziamenti, viste le condizioni finanziare non esaltanti in cui versa recentemente la compagnia (vedi notizia più avanti). E' comunque certo che questa nuova politica aperta garantirà a Netscape rapporti più produttivi anche con i maggiori produttori hardware, e rilancerà con vigore la popolarità del suo browser.
Mike Home, vicepresidente esecutivo vendite e Marketing Internazionale, ha dichiarato che lo scopo di questo passo aggressivo è proprio quello di raggiungere milioni di nuovi utenti, a partire dall'attuale base installata, che conta già ben 68 milioni di unità. Inoltre, con il programma "Unlimited Distribution" (così prende nome l'operazione", Home sostiene che "permetteremo a migliaia di partner di distribuire facilmente Netscape Navigator o Netscape Communicator, facendo così che i loro clienti possano scegliere e utilizzare il miglior browser sul mercato". In termini pratici, il progetto prevede un semplice rimando dalla home page della compagnia verso un'area contenente le itruzioni per partecipare al programma di distribuzione on-line. Gli interessati dovranno compilare un modulo e inviarlo, direttamente dalla pagina Web; a questo punto verranno condotti ad una speciale pagina di download ove sarà possibile scaricare il file desiderato. In quanto alla creazione di versioni personalizzate, queste consentiranno l'incorporazione nel prodotto di loghi o marchi aziendali, della propria home page, di bookmark e altre funzionalità.
JP

## TGM NEWS

### COMPAQ SEMPRE IN ALTO

Non finisce mai l'ascesa di Compaq: nel quarto trimestre d'esercizio fiscale il gigante dei PC ha riportato un fatturato record di ben 7.3 miliardi di dollari, con una crescita del 23% rispetto all'anno passato. Anche i profitti sono cresciuti, nella misura del 37%, toccando quota 667 milioni di dollari. L'intero anno fiscale si conclude così con ricavi superiori ai 38 miliardi di lire per la società, che si conferma senza riserve primo produttore mondiale di PC. Si tratta di risultati ancora più significativi se si tiene conto della generale crisi che ha investito i mercati asiatici per l'intero 1997: i dirigenti di Compaq sostengono che non soffriranno di alcun riscontro negativo neppure nell'immediato futuro, anzi sono convinti che il 1998 sarà l'anno del riscatto per l'Asia. Ottimo impatto stanno poi avendo i più recenti sistemi della linea Presario, proposti a prezzi inferiori ai 1.000 dollari. Sempre all'avanguardia sul fronte dei sistemi entry-level a costo contenuti, Compaq ha davvero aperto un nuovo tipo di mercato e ne sta godendo i sostanziosi frutti.
JP

### OFFICE 98, ANTEPRIMA SU MAC

Che Bill Gates avesse messo uno zampino da trecento milioni di dollari nella Apple lo si è letto ormai ovunque. Ciò che sorprende è che l'impegno di Microsoft nei confronti della casa della mela iridata non si fermi al solo aiuto economico ma stia trasformandosi in una vera e propria partnership. Lo conferma la recente conferenza stampa tenuta dalla Microsoft presso la sede di Apple Italia per la presentazione del sorprendente pacchetto Office 98 per Macintosh. La notizia è di indubbio valore: sia perché l'ultima release di Office per Macintosh risale al lontanissimo 1994, sia perché lo stesso pacchetto in versione Windows non vedrà la luce sino alla fine dell'anno. La reazione più clamorosa a questa notizia viene dalla Claris, software house famosa per il suo impegno nei confronti di Mac (MacWrite, MacDraw, ClarisWorks), che ha annunciato l'immediata sospensione dello sviluppo di qualunque programma per Macintosh. Nulla di male: Office 98 per Macintosh si sta rivelando (chi vi scrive ne sta usando proprio ora una versione beta) probabilmente il migliore pacchetto applicativo mai realizzato per questa piattaforma. Microsoft, storicamente, si è sempre contraddistinta pubblicando programmi Macintosh incredibilmente lenti rispetto alle versioni Windows e costellati da milioni di bug. Ora, finalmente, il trend pare essersi interrotto. Persino gli scettici più agguerriti dovranno arrendersi all'incredibile lavoro svolto in questo nuovo Office: installazione semplificata, sparite le centinaia di estensioni dedicate sparse nella cartella sistema e velocità da primato. Office 98, che richiede un qualunque Macintosh con processore Power PC e 32 Mbyte di RAM, comprende una nuovissima versione di Word (finalmente!), dell'immancabile Excel, e di PowerPoint. Il tutto farcito da una inedita miriade di programmi e programmini tra cui il nuovo Outlook 98, un efficiente client di posta elettronica, e l'invadente e onnipresente browser Internet Explorer 4.0. L'interfaccia utente e l'aspetto grafico, comuni a tutti i programmi del pacchetto, sono state completamente riprogrammate per Macintosh e sembrano inneggiare le celebrate doti di facilità e intuitività d'uso, bandiere della casa di Cupertino. Nuovi anche i simpaticissimi assistenti personali che aiuteranno l'utente, dal novizio all'esperto, intuendo le sue difficoltà. La versione localizzata in Italiano non dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi più tardi di Aprile mentre dovrebbe essere già ora disponibile la versione americana ad un prezzo molto vicino ai 500 dollari.
MT

### APPLE TORNA AL PROFITTO

Quarantacinque milioni di dollari di profitti per il primo trimestre d'esercizio fiscale 1998: parole che resteranno scolpite nella storia recente di Apple, che dopo la "cura Jobs" riesce a riportare un utile di bilancio: non accadeva dalla fine del 1996, quando vennero riportati circa 25 milioni di dollari di profitti in seguito all'arrivo di Amelio. In seguito alla notizia, le azioni Apple hanno compiuto un vero e proprio balzo a Wall Street, guadagnando oltre 20 punti in una sola seduta. Tutto quanto sopra è stato esposto con il consueto carisma da un ottimista Steve Jobs, all'apertura della 14esima edizione di MacWorld, a San Francisco. Quali fattori hanno portato alla "rinascita"? Innanzitutto il positivo impatto sulle vendite del nuovo programma "direct sales", tramite cui Apple commercializza direttamente i propri prodotti via Internet; poi, l'ottima performance della linea G3. Il fatturato del trimestre ha superato gli 1.5 miliardi di dollari. Jobs, tuttavia, si è mostrato cauto riguardo all'immediato futuro: sono scarse le speranze di vedere ripetuto un bilancio positivo anche per il prossimo trimestre, ma sono anche diverse le voci che assicurano che "la Apple è tornata". Nessun riferimento invece, né a Rhapsody né tantomeno a nuovi sviluppi sulla questione-CEO: sembra che Jobs non abbia intenzione di lasciare la sua poltrona tanto in fretta. Il MacWorld, intanto, si è concluso con impressioni contrastanti: senza dubbio l'affluenza di pubblico è stata di gran lunga inferiore rispetto agli anni scorsi, ma pare anche che la fiera sia ora più fermamente concentrata sui nuovi prodotti piuttosto che sugli eventi, per così dire, di contorno: in pratica, pochi party e molta sostanza. In particolare, pare che anche la Apple voglia avventurarsi nel prolifico mercato dei sistemi economici, dal prezzo base inferiore alla fatidica soglia dei 1000 dollari: attualmente il Mac più economico in catalogo, il 6500,

## L'AVVENTURA VENUTA DALL'EST

Sviluppata dalla polacca LK Avalon, Reah sarà un'avventura in grafica renderizzata pubblicata dalla Take 2 Interactive. Il gioco in questione viene definito dalla stessa casa come un arcade adventure eccezionale e a giudicare dal demo provato in redazione non è difficile credere a questa affermazione. Il gioco, tanto per capirci, è una via di mezzo tra Riven (o Myst) e Atlantis della Cryo. Le meraviglie sono sia di stampo tecnico che contenutistico. Innanzitutto due righe vanno spese sul motore grafico, assolutamente fantastico e in grado di dare l'impressione di massima libertà (situazione questa assai rara da trovare nelle avventure renderizzate pre-calcolate). La grafica è splendida e le animazioni risultano essere veloci e fluide. Quasi assenti i caricamenti. Le locazioni sono più di cento cinquanta e lo storyline sembra abbastanza elaborato, tanto che i finali possibili saranno diversi.
La trama vi porterà su un pianeta lontano, Reah, appunto, in cui dovrete risolvere il mistero di un antico e misterioso artefatto, indicato come un portale magico (ma che è, Stargate?). In ogni caso alla T2 promettono scene avvincenti e una storia appassionante. Sarà anche possibile affrontare i vari quest e i sottogiochi (in fondo è un titolo alla Myst) in maniera e in successione differente, in modo da non bloccare mai completamente il giocatore. Probabilmente il gioco uscirà in contemporanea sia in formato CD-ROM che DVD, versione questa ancor più ricca dal punto di vista grafico-sonoro. La data del rilascio è fissata per aprile.

***Stefano "Duspis" Lisi***

## ARRIVA FINAL FANTASY VII!!

Finalmente il capolavoro della Squaresoft che ha letteralmente spopolato su PlayStation (pensate solamente che in Giappone Final Fantasy VII ha venduto oltre tre milioni di copie!) farà la sua brava comparsa anche su PC. La Eidos ha acquistato i diritti della conversione e si occuperà della distribuzione in tutto l'universo. Chi ancora non conoscesse il gioco sulle avventure techno-fantasy del giovane Cloud, sappia che si tratta di una delle saghe ludiche più coinvolgenti e appassionanti della storia dei videogiochi. Final Fantasy VII è un RPG alla giapponese, con visuale in terza persona e un sistema di telecamere che, pur non essendo nulla di particolarmente elaborato, è comunque variabile. Punti esperienza, caratteristiche fisiche e mentali, incantesimi, centinaia di oggetti e di personaggi con cui interagire, combattimenti furiosi ma molto tattici, sono solo alcuni dei numeri che ne hanno decretato l'irraggiungibile successo. La versione PC sarà per Windows 95 e supporterà Glide e Direct 3D. Graficamente superbo, FFVII sarà caratterizzato da più di cinquanta ore di gioco continuato, 120 minuti di filmati e sequenze animate, nove personaggi utilizzabili, mostri di proporzioni spropositate, trama e sotto vicende particolarmente elaborate, una colonna sonora da Oscar e un mondo dettagliatissimo da esplorare. I responsabili Eidos assicurano, inoltre, che nella conversione sono stati ritoccati tutti quegli aspetti che avevano costituito piccoli nei della versione PSX inglese (l'originale, ovviamente, era in giapponese). La data di uscita prevista è per fine aprile, anche se voci provenienti direttamente dalla Squaresoft farebbero intendere uno slittamento a dopo le ferie. Se non volete passare il resto del vostro tempo davanti al monitor, evitate di darci un occhio...

***Stefano "Cloud" Lisi***

## JAZZ JACKRABBIT E' TORNATO

Dopo essersi guadagnato la palma di miglior gioco arcade shareware del 1996, il celebre platform della Epic Megagames sta per fare ritorno sui monitor dei nostri PC sotto la grossa ala protettrice della Take 2 Interactive. La novità sarà che, contrariamente alla tendenza attuale, i game designer della Epic hanno deciso di rimanere nel mondo a due dimensioni. Ciò tuttavia non sembra aver compromesso l'appeal di Jackrabbit, in quanto l'aspetto grafico è senza dubbio intrigante e anche la giocabilità sembra notevole. Buona l'idea di aumentare la risoluzione grafica rimpicciolendo il tutto. Il dettaglio è notevole e la porzione di schermo visibile è maggiore. Le caratteristiche, per il resto parlano da sole e preparatevi pertanto a una marea di colori, botti ed esplosioni. Saranno presenti decine di nemici, trappole e trabocchetti, ma non temete perché il buon Jazz avrà a disposizione una marea di armi, diversi poteri e abilità speciali per riuscire a superare ciascun livello.
La trama (ovviamente assurda come in tutti i platform) vede il nostro coniglio-rambo in procinto di sposarsi: tuttavia, il suo arci nemico Shell ruberà la preziosa fede nuziale della coniglietta prescelta, sperando di utilizzarla per completare la sua macchina del tempo.
I livelli di gioco saranno 42, divisi in sei differenti episodi, ciascuno ambientato in una particolare epoca temporale.
Sarà inoltre compreso un editor di livelli abbastanza semplice da usare e molto versatile, grazie al quale sarà possibile costruire i propri labirinti e scambiarli tra amici o sulla rete. Sarà anche supportato il gioco multi-player secondo i consueti canali.

***Stefano "fat rabbit" Lisi***

## COMINCIATE A SCALDARE LE GOMME: STA ARRIVANDO GP3!!!

Che conclusioni trarreste se qualcuno vi venisse a dire di aver visto sul circuito di Silverstone in Inghilterra, il primo novembre e per tutta la settimana successiva, dei tecnici della Microprose e alcuni piloti di Formula 3000 e Formula 1? Forse che stiano ultimando il seguito di GunShip? O più probabilmente l'ultimo set di espansione di Civilization 2 sta per arrivare sugli scaffali del nostro panettiere sotto casa? Mmhhh...
Spalancate i padiglioni auricolari, signori: dopo affannosissime e assai costose (per via degli scatti di mamma Telecom) ricerche nella grande rete che tutti ci avvolge, che mi hanno visto sviscerare i più reconditi anfratti dei server di Minsk e dintorni, il sottoscritto se ne esce con una primizia di tutto rispetto: Gran Prix 3! Ma veniamo al dunque: il prode Geoff Crammond pare abbia passato gli ultimi 6 mesi a lavorare a GP 3; il nuovo gioco non sarà troppo dissimile dal predecessore, ma potrà comunque consentirgli di inserire tutte quelle "feature" che non ha potuto mettere allora, come le condizioni meteo variabili, il rumore delle altre vetture ecc. La prossima release della serie GP prevederà ovviamente tutte le vetture e le nuove regole della stagione 1997 (dei cui diritti la Microprose sta già trattando l'acquisto), comprese chicche come i messaggi radio dai box.
Qual è il motivo che ha spinto la Microprose a tanto riserbo, costringendoci a reperire informazioni non ufficiali sul loro prossimo titolone? Pare che non vogliano ripetere l'errore commesso ai tempi di GP2, quando per l'eccessiva pressione ricevuta da tutti (riviste, distributori e soprattutto videogiocatori) furono costretti a mettere alla frusta Crammond e soci per poter consegnare il gioco il prima possibile, non consentendo loro di completarlo come avrebbero voluto.
Non mancheranno novità anche dal punto di vista grafico, e parlo di supporto nativo per Voodoo e Voodoo2 (si vocifera anche Direct3D); è previsto anche il protocollo TCP/IP per i collegamenti via Internet e IPX per le reti locali, mentre tutto tace sul fronte del collegamento seriale via cavo. GP3 dovrebbe passare sotto la bandiera a scacchi a Natale (che è purtroppo ancora molto lontano, amici miei...)

***Claudio Todeschini***

## CARRI ARMATI A OLIO: ARRIVA RECOIL!

Se parlando di Dawn War abbiamo scomodato la preistoria, eccoci pronti a tornare al consueto scenario futuristico-apocalittico, in cui malvagità, corruzione e distruzione la faranno da padrone. Lo scenario prevede una società multi razziale in cui i computer governeranno il mondo e il Gaburri sarà il sindaco della galassia. La cosa curiosa sarà che oltre a macchine e robottoni, saranno presenti delle specie di droidi zombie che girovagando per le strade sboccheranno qua e là (nel senso che vomiteranno? NdSS). Tra tanta bruttura, un manipolo di eroi lotterà per sopravvivere e la sua arma sarà il Recoil, un progetto segretissimo che riguarda una sorta di carro armato futuristico, equipaggiato con i più sofisticati sistemi di armamento e manovra. Il gioco è una sorta di sparatutto in vero 3D, con visuale pseudo soggettiva (leggermente da dietro) che cerca di portare una ventata di aria nuova nel genere dei titoli alla Doom. Permettetemi di sollevare qualche perplessità al riguardo. Le missioni saranno una trentina e saranno ambientate in sei ambientazioni differenti. La battaglia infurierà sin dai primi istanti di gioco, coinvolgendo non solo gli strambi abitanti di questi mondi devastati ma anche altre tipologie di carri armati rivali e mezzi da combattimento. Sparsi per i livelli troverete i canonici power-up e armamenti vari. In particolare, per quanto concerne le armi, sembra che saranno presenti circa venti possibilità differenti, garantendo una buona varietà agli scontri e alle strategie di assalto.
L'accelerazione 3D non è richiesta e ciò potrà fare felici gli sfortunati non possessori di 3Dfx. Per il resto avete due foto su cui sbavare (beh, insomma...) e la notizia che il gioco non uscirà prima di un paio di mesi.

***Stefano Lisi***

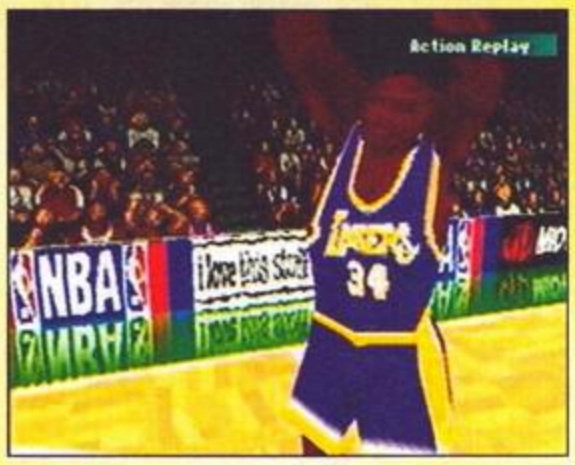
## VIRGIN NELLA PREISTORIA: DAWN OF WAR

Se la Electronic Arts grazie alla Bullfrog avrà Populous 3, la Virgin potrà vantare Dawn War e l'equilibrio tra i due grandi colossi sarà stabile anche stavolta. Questa è stata la primissima impressione avuta leggendo la cartella stampa e osservando le foto disponibili del gioco in questione. Dawn War, infatti, si presenta come la naturale evoluzione del genere degli strategico-gestionali in tempo reale, secondo quelle che sono le ultime rilevazioni in termini di preferenze presso il grande pubblico. Lasciamo da parte cannoni particellari, alieni schifosi e riponiamo nell'armadio l'esoscheletro potenziato: prepariamoci ordunque ad affrontare un mondo ostile che a tutti quanti paura fa (solo un ragazzo va... è Ryu, il grande Ryu...). Dawn War, infatti, non sarà ambientato come di consueto in un futuro prossimo, ma nella preistoria, più o meno all'epoca dell'uomo di Neanderthal, e vi metterà nei panni di un'intera tribù di cavernicoli alle prese coi problemi quotidiani che in quell'epoca potevano intristire gli abitanti della Terra. Lo scopo del gioco è quello di primeggiare sulle tribù rivali, procedendo contemporaneamente nello sviluppo della propria civiltà e cercando di rimanere sempre in testa alla catena alimentare (in altre parole non diventare la colazione di un Tirannosauro...). Tra le operazioni che vi saranno costantemente chieste di effettuare ci sarà la ricerca e la costruzione di nuove strutture, l'invenzione di nuovi armamenti, l'adorazione delle divinità in modo da poter contare sul loro aiuto (la figura dello sciamano sarà pertanto di vitale importanza), la caccia e la cattura di bestie e dinosauri, utilizzabili anche come animali da cattività; ovviamente, dovrete anche guerreggiare. L'aspetto però forse più inedito riguarda la crescita demografica che avverrà proprio come mamma ci ha insegnato: niente cicogne, niente fiori di cavolo e nemmeno niente provette. In altre parole dovrete cercare di far accoppiare i vostri uomini primitivi tra di loro (non tra uomini, perbacco, ma tra maschietti e femminucce...). Combinerete incontri, appuntamenti e fattacci conseguenti, prestando particolare attenzione agli individui che procreano in quanto i geni si trasmetteranno di generazione in generazione. Per far crescere bene la civiltà, pertanto, sarà opportuno dedicare alla riproduzione gli individui migliori e con le più interessanti capacità e abilità.
L'aspetto grafico sembra convincente, la giocabilità promessa buona e l'idea alla base non male. Aspettate e verrete puntualmente aggiornati.

***Stefano Lisi***

## NOVITÀ GT

Il sempre ricco carniere della GT Interactive si propone ai nostri febbricitanti occhiucci (dopo le feste di carnevale si è sempre febbricitanti) con un paio di titoli interessanti. Purtroppo i dati tecnici o informativi in nostro possesso al momento di andare in stampa non sono molti e pertanto eccomi pronto a banfucchiare qualcosa su Dead Ball Zone e NBA Fastbreak 98. Il primo titolo (e sicuramente il più interessante dei due) sembra essere la versione 98 di Speedball 2, il capolavoro dei Bitmap Brothers che sette anni fa appassionò i giocatori di PC e Amiga. Gli ingredienti sono semplici ma vincenti: un mondo futuristico devastato dalla violenza e dalla corruzione, uno sport per uomini duri in cui l'importante non è tanto vincere quanto il lasciare a terra il proprio avversario, e lo sviluppo tecnologico di componenti e droghe sintetiche in grado di incrementare le prestazioni sul campo. In questo quadro devastato, scenderete in arene al coperto e vi scontrerete con altre squadre di mutati agguerriti come non mai. Il gioco avviene lanciandosi una sfera incandescente e prevede una serie di punti e regole che nemmeno il più esimio dei suoi ideatori sarebbe in grado di ripetere. Rispetto alla sua musa ispiratrice si segnala immediatamente la grafica in 3D con giocatori e ambienti poligonali, supporto 3Dfx ed effetti grafici notevoli.
Il secondo titolo, invece, è un ben più comune gioco di basket arcade che strizza comunque l'occhiolino alle simulazioni targate EA Sports. Le solite statistiche, le solite visuali e i soliti negroni ricoperti di texture e di facce fotorealistiche. Insomma, aspettate la recensione per eccitarvi in maniera adeguata.



***Stefano "e con questa è quasi finita..." Lisi***

# VOCI DI CORRIDOIO

## TGM NEWS

costa circa 1.500 dollari. Le compagnie espositrici, comunque, si sono dette soddisfatte dall'esito della fiera, e molti hanno accolto con piacere la ridotta quantità di pubblico, che ha favorito scambi di impressioni e contatti più approfonditi e mirati. Meno partecipative sono state le impressioni del pubblico, che si è lamentato per i grossi spazi vuoti nei centri di esibizione e per la "magrezza" dello spettacolo: l'intera fiera si poteva visitare in un solo pomeriggio. Che alla Apple siano finiti i tempi dei divertimenti, delle grandi star come testimonial e dei gadget? La cura Jobs sta avendo i suoi effetti, lasciamo lavorare il dottore.
JP

**MICROSOFT: CHIEDIAMO SCUSA...**
Fine dei viaggi in tribunale per la Microsoft: il Dipartimento della Giustizia degli Stati Uniti ha finalmente riconosciuto Explorer 3.0 come una funzionalità integrata di Windows 95. Lo scampato pericolo ha dato un po' alla testa ai dirigenti della compagnia di Redmond, che ha rivolto le sue rimostranze ufficiali alla stampa di tutto il mondo, "scusandosi per il suo atteggiamento arrogante e irrispettoso nei confronti della legge antitrust". Passata la tempesta si recuperano i naufraghi, per così dire, ed ecco spiegato il salvataggio di capra e cavoli. Solo tre settimane fa, in sede di dibattimento, il DOJ aveva affermato che Internet Explorer 3.0 non è una funzionalità integrata di Windows 95, che il sistema operativo avrebbe funzionato anche senza Internet Explorer e che Microsoft avrebbe dovuto concedere in licenza alle case costruttrici di hardware una versione di Windows 95 priva del browser. Microsoft si era difesa sostenendo in più di un contesto che Windows 95 non avrebbe potuto funzionare al meglio senza Internet Explorer 3.0. Ma è davvero tutto finito? "Ora, almeno in apparenza, il Dipartimento di Giustizia ha riconosciuto che Internet Explorer è una parte importante di Windows 95. Sorprendentemente, però, sembra intenzionato a richiedere che il sistema operativo venga sì reso disponibile nella sua originaria completezza, ma nascondendo le funzionalità integrate di Internet Explorer, che diventerebbero quindi utilizzabili con difficoltà", ha dichiarato William H. Neukom, Senior Vice President della divisione Law and Corporate Affairs di Microsoft. "Microsoft ha eseguito quanto richiesto sia dal Dipartimento di Giustizia che dalla Corte. Ci siamo uniformati pienamente all'ingiunzione preliminare. Il Dipartimento di Giustizia sembra avere finalmente compreso le contraddizioni della sua precedente posizione e adesso cerca di condurre il gioco con nuove regole".
Ora il Dipartimento di Giustizia corregge parzialmente il tiro, chiedendo che Microsoft fornisca agli OEM una versione di Windows 95 completa dei file di Internet Explorer 3.0, ma priva della relativa icona e di tutti gli altri aspetti del browser che sono immediatamente visibili agli utenti consentendo loro di accedere al programma. In
occasione dell'udienza del prossimo 13 gennaio, Microsoft proverà che la nuova istanza deve essere considerato inammissibile, esattamente come la prima. Nella memoria presentata da Microsoft si sostiene che: "Il Dipartimento di Giustizia - con un mutamento di posizione sorprendente - afferma ora che Microsoft dovrebbe essere trascinata in tribunale per una causa civile. Si ammette che i file che costituiscono Internet Explorer 3.0 sono parte integrante di Windows 95 e non possono essere rimossi senza danneggiare irrimediabilmente le prestazioni del sistema operativo. Con questa concessione, si conferma quello che Microsoft va da sempre sostenendo... ". Microsoft aggiunge anche che a causa del ricorso in appello contro l'ingiunzione preliminare presentato l'11 dicembre, la Corte non ha più alcuna potere di alterare o estendere il contenuto del suo provvedimento. "Microsoft non ha fatto nulla per impedire a Netscape o ad altri produttori di software per il browsing la creazione di prodotti che funzionassero perfettamente con Windows 95. Quindi è assolutamente ingiustificabile il tentativo del Dipartimento di Giustizia di interferire con le decisioni di sviluppare nuovi prodotti con funzionalità richieste dai consumatori", continua la memoria di Microsoft. "I suggerimenti del Dipartimento della Giustizia sono contrari alla logica di mercato e non costituiscono affatto un passo avanti per quanto riguarda le leggi antitrust". Insomma, il primo ostacolo è stato superato, ma la corsa non sembra essere ancora finita.
JP

**MARE IN TEMPESTA PER NETSCAPE**
Come se le notizie che danno Explorer in forte crescita non fossero sufficienti a prospettare una crisi, Netscape si trova costretta ad affrontare anche notevoli difficoltà finanziare che potrebbero presto portare la compagnia alla necessità di effettuare una serie di licenziamenti. Le perdite relative al quarto trimestre d'eserci-

zio fiscale '97 ammontano a circa 85 milioni di dollari, a causa della scarsa vitalità del mercato asiatico, e della rinnovata concorrenza in Europa, che ha anche condotto a un fatturato tutt'altro che esaltante. In particolare, a conferma dei recenti studi sui browser, la compagnia ha dichiarato che i proventi di Navigator sono calati dai 52 milioni di dollari del trimestre passato ai soli 17 di quello attuale. Queste cifre, tuttavia, prevedono già 35 milioni di dollari di spese operative per la riorganizzazione interna: proprio per questo si teme che diversi dipendenti perderanno il posto; parte delle altre perdite sono da mettere in relazione a spese d'acquisizione di alcune piccole compagnie per lo sviluppo di software. Insomma, fatti i dovuti calcoli il disavanzo operativo si assottiglia fino alla soglia dei 16 milioni di dollari. Il fatturato non ha superato i 130 milioni, e la perdita netta per l'intero anno fiscale si aggira attorno ai 113. Il CEO della compagnia, Jim Barksdale, cita come punti fermi della prossima evoluzione di Netscape il rafforzamento delle vendite nei settori professionali ed industriali, cosa che segna la definitiva transizione di Netscape da una compagnia di software a una compagnia di supporto per le grandi aziende: che a Mountain View abbiano già intenzione di issare bandiera bianca nei confronti di Microsoft? Sul fronte delle nuove iniziative, tuttavia, Netscape sembra ancora rispondere con vitalità: è prevista ormai a breve la già annunciata version "100% Java" di Navigator, che dovrà rappresentare il browser di riferimento per i Network Computers. Una versione Beta sarà disponibile a fine marzo, per un'uscita ufficiale che sembra profilarsi entro giugno. Sebbene il termine con cui ci si è riferiti al progetto sinora sia Javagator, comunque, pare che il nome di lavorazione ufficiale sia ora Maui, come una delle isole dell'arcipelago Hawaiiano. Come il Navigator 4.x attuale, Maui non includerà funzioni di e-mail e newsreading, e sarà basato sul display engine di Java chiamato Gemini. Lo stesso motore Gemini sarà il terreno di costruzione per il Communicator della prossima generazione, nome in codice Mercury, che vedrà la luce a 1998 inoltrato.
JP

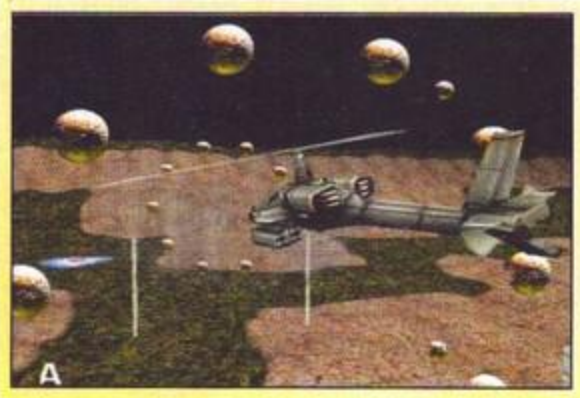
**ARRIVA L'ORA DI WINDOWS 98**

Il lavoro di marketing che precede il rilascio di Windows 98 sta per entrare nella sua fase cruciale: mentre la Microsoft assicura che le questioni legate al Dipartimento di Giustizia non avranno alcuna influenza sul nuovo sistema operativo, cominciano a fare la loro comparsa i primi spot pubblicitari e le promozioni a largo raggio che inneggiano al nuovo OS. Un programma appena inaugurato prevede l'offerta di 100.000 versioni Beta 3 di Windows 98 ad altrettanti potenziali acquirenti, tutti utenti registrati della versione 95, al prezzo di 29.95 dollari. Il kit include un CD-ROM per l'installazione, una guida per iniziare, una brochure informativa e una nota informativa della versione. Una pagina Web contenente domande e risposte in merito al nuovo Windows è stata approntata all'indirizzo http://www.microsoft.com/windows98/info/previewqa.htm. I miglioramenti di Windows 98 dovrebbero consentire un incremento generale delle prestazioni del sistema stimato nell'ordine del 30%, e pari dovrebbe essere il risparmio di spazio su disco rigido a parità di materiale installato. Le funzionalità Internet sono integrate nel sistema, che offrirà da subito, oltre a Internet Explorer, anche Outllok, Express e NetMeeting. Già dallo scorso novembre la compagnia ha iniziato la distribuzione di alcuni "preview kits" alle grandi catene commerciali degli Stati Uniti: si trattava di un libro da oltre 400 pagine contenente informazioni relative al processo di upgrade, e un CD-ROM contenete un breve demo delle nuove caratteristiche di Windows 98. Questo CD, tuttavia, non conteneva effettivamente una versione Beta del prodotto, cosa che ha generato parecchia confusione. Il risultato è che molti acquirenti hanno creduto di portarsi a casa il sistema operativo con grande anticipo, mentre tutto ciò che potevano installare era Internet Explorer 4.0, Network 2.5 e il tour multimediale di cui sopra. Da più parti questo espediente è stato criticato come una bieca mossa di marketing, volta più che altro alla promozione del browser: non ci sono progetti per il ritiro dei kit, ma pare che una nuova versione sia già in cantiere, stavolta corretta per non indurre il pubblico nell'errore. E' comunque sempre più evidente come Windows 98 sia un po' figlio di un dio minore in casa Microsoft, e che la maggior parte delle spese alla voce marketing, per il 1998, saranno concentrate sulla promozione del ben più rivoluzionario Windows NT 5.0.
JP

**LA INTEL VIAGGIA IN AUTO**

Da oggi le caratteristiche tecniche di maggior spicco delle automobili potrebbero non riguardare più la potenza espressa in cavali, ma in frequenza di clock. Al CES di Las Vegas, la Intel ha infatti mostrato al pubblico un modello di Ford Expedition "basata" su un processore Pentium MMX, e dotata della tecnologia Connected Car PC. I guidatori di questi fortunati modelli troveranno, in prossimità dei sedili anteriori, computer multifunzione che permetteranno, ad esempio, di trovare la strada più breve per raggiungere una certa destinazione, il tutto attivato da comandi vocali. I passeggeri dei sedili posteriori potranno invece divertirsi con videogiochi, sessioni di navigazioni in rete o film. Le compagnie che stanno già lavorando al fianco di Intel per proporre queste tecnologie al grande pubblico sono Citroen, Visteon e VolksWagen. L'obiettivo finale è quello di rendere il computer una parte integrante dell'automobile.

## L'ELICOTTERO DI DAVE PERRY


A

Dave Perry, lo saprete, è il capo supremo della Shiny Entertainment (quelli di MDK, per intenderci): ebbene, quest'uomo polivalente ha numerose passioni, tra cui quella per le interviste da rilasciare alle riviste di videogiochi e per le foto che lo ritraggono in primo piano. Ma a parte questo, Dave ha anche passioni un tantino più estreme, come quella per gli elicotteri; adesso che sapete tutto questo, siete pronti per ascoltare una storia. Un giorno, di ritorno dalla sua lezione di pilotaggio, Dave decide di uscire in giardino per fare un giro con il suo elicotterino radiocomandato ma c'è troppo vento per volare, e quindi niente. "Idea", dice Dave, "perché non fare un gioco per computer che risolva questi inconvenienti?" Così il nostro si reca di corsa agli uffici della Shiny per parlare con il suo amico Rob. "Rob, voglio che facciamo un simulatore di elicotterini radiocomandati!" "Ma Dave, è un gran casino! E' molto più difficile che farne uno normale!" "Appunto, fallo." A quel punto Rob non osa opporsi e corre anche lui a comprarsi un modellino per imparare la scienza del "fly by wire". Passano due mesi, e finalmente si possono vedere i primi risultati: nato da intensi studi sulla dinamica applicata al volo e sulla reazione dei modelli alle leggi della fisica, Stunt Copter offre in più una totale configurabilità e uno splendido level editor. Ma la peculiarità di questo gioco è che non è neppure un gioco: in realtà esistono elementi di comune gameplay (punteggi, missioni), inseriti però in un ambiente totalmente libero, nel quale il giocatore può semplicemente simulare l'utilizzo di un elicottero radiocomandato oppure giocare per i punti effettuando complicate manovre. E' un concetto interessante, un po' come se fosse un giocattolo in forma di software; in fondo siamo tutti un po' bambini, quindi lo attendiamo con impazienza. Nel frattempo beccatevi le foto.

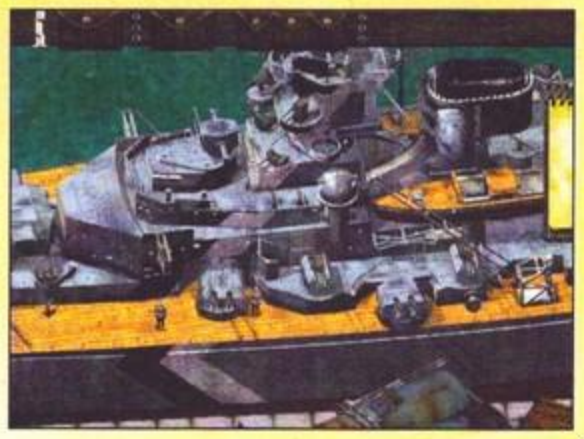
***JPS***

A

## E DOPO LO STRATEGICO, IL TATTICO

Si chiama "Commandos: Behind Enemy Lines", ed è il nuovo strategico targato Eidos in uscita per il prossimo mese di maggio. In realtà non si tratta di uno strategico, però, perché la definizione esatta è "real time tactics", ovvero tattica in tempo reale. Sarà una cosa fatta così, giusto per inventarsi un nuovo genere o non si tratta di parole gettate al vento? Lo scopriremo: intanto vi interesserà sapere che Commandos è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale e simula le operazioni di un gruppo d'assalto alleato alle forze Tedesche. Il giocatore controlla un ristretto gruppo di unità (ed ecco la differenza con gli strategici, anche se è già stato fatto dalla stessa Eidos con Myth) e dovrà studiare con attenzione i movimenti del nemico al fine di scovare gli obiettivi della missione e completarla. Ognuno dei combattenti ha una personalità propria e risorse specifiche che ne determinano le azioni. Queste includeranno l'uso di armi ed esplosivi, la guida attraverso terra, mare e persino il cielo, e inoltre occupazioni estreme come il lancio col paracadute e altre amenità. Di fronte a tutto ciò, il computer reagirà con un'intelligenza artificiale avanzata (la solita storia, vero?), che pare garantirà ai personaggi controllati dalla CPU personalità e sensi di tipo umano, per generare reazioni disparate e realistiche. Le ambientazioni principali sono quattro: i Fiordi norvegesi, il deserto nord-africano, le spiagge della Normandia, e le zone in prossimità del Reno. Il tutto si dipana su 24 missioni, con oltre 50 unità nemiche differenti e accurati modelli 3D di circa 200 edifici, armi e veicoli risalenti al periodo di guerra. Le foto non sembrano male, e anche se né l'ambientazione né i presupposti di partenza sembrano del tutto originali, può darsi benissimo che Commandos rappresenti una piacevole sorpresa.

***JPS***



## UN FIORINO A CHI MI SPIEGA COSA VUOL DIRE MANGO GRITS...

I vantaggi nell'essere una piccola software house sono molti: puoi dar vita ai progetti che ti affascinano di più (senza dover sottostare alle decisioni di qualche anonimo direttore di marketing), non devi giustificarti per le scelte che operi e non hai da stressarti con i colori e la grandezza della scatola del gioco. Certo, magari devi rinunciare al macchinone e all'appartamento a Laguna Beach, ma poter dar voce e corpo ai propri progetti in maniera indipendente è, per qualcuno, più importante di una Camaro rossa. Questo è il pensiero dei programmatori della Mango Grits (il nome più strambo e originale di un team di sviluppatori che io ricordi), gente che ha prima di diventare team autonomo ha lavorato per la Xatrix, produttrice di Cyberia 1 e 2.
Il primo frutto della neonata casa di sviluppo è Barrage, uno shoot'em-up 3D. Il gioco non ha assolutamente trama alcuna, e io plaudo questa scelta che privilegia la concretezza e la bramosia di chi si appassiona a questi giochi e che in generale non vede l'ora di tuffarsi nell'azione. D'altronde, non è forse meglio non dire nulla piuttosto che inventarsi una storia talmente campata per aria da sembrare una presa in giro? (Sarà poi problema del redattore inventarsi qualcosa per la recensione, ma chi se ne cura?). Detto ciò, accendete i motori e preriscaldate le mitragliatrici! Il gioco vi vede alla guida (non troppo impegnativa, invero) di un velivolo in grado di portarvi con sicurezza tra le nuvole più alte come nelle profondità marine più tenebrose, per un totale di sei mondi ricreati solo per il gusto di essere da voi distrutti a furia di Maverick e colpi di mitra.
Barrage ha uno schema a livelli: nei vari mondi in cui vi troverete a girovagare con il grugno arcigno di chi non vede l'ora di blastare tutto, troverete accidentalmente delle boe fluttuanti nell'aria che, una volta distrutte, apriranno il portale che vi permetterà di passare al mondo successivo. Inutile dire che saranno difese da un sacco di cattivoni. L'ambientazione è contemporanea, quindi vi troverete a combattere contro elicotteri, carri armati, treni (!), jet e navi di varie forme e colori. Uno dei punti di forza (ma per qualcuno potrebbe rappresentarne il principale limite) è la semplicità di guida del vostro velivolo, che prevede solo accelera, frena, e spara. Cosa volete di più dalla vita?

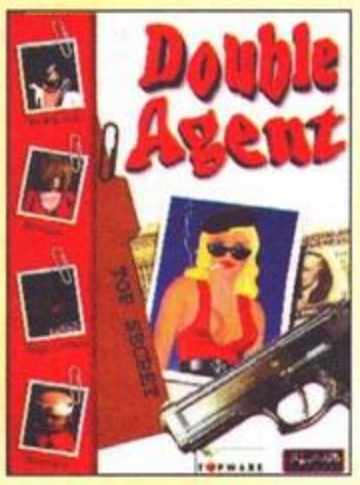
Quello che però rende Barrage un titolo assai allettante non sta certo nel concetto del gioco, quanto nell'incredibile bravura dei programmatori nello spremere all'inverosimile le schede 3Dfx, le uniche che supportino il gioco a tuttora. In effetti, a un primo sguardo, sembra di trovarsi di fronte a uno di quei mondi treddi creati solo per far vedere le potenzialità di una scheda e niente più, tale è la qualità di quello che si vede su schermo. I modelli fisici sono ricreati con ottima fedeltà al mondo reale (anche se io non posso dire di aver mai visto i pezzi di uno zeppellin colpito da un missile cadere a terra), e l'uso dei colori, delle luci e di tutti i gadget cui ci hanno abituato le nuove schede grafiche, sono gestiti con maestria. Nel demo che mi è capitato tra le mani, figuratevi che si vede un pescatore sulla sua barchetta in mezzo al lago che vi saluta quando passate (mentre 54 missili mi premono sul collo: ma che cavolo saluti?), il tutto col Sole che tramonta spargendo i suoi raggi per l'aere e riflettendosi sullo specchio d'acqua! Che bello.

***Claudio Todeschini***

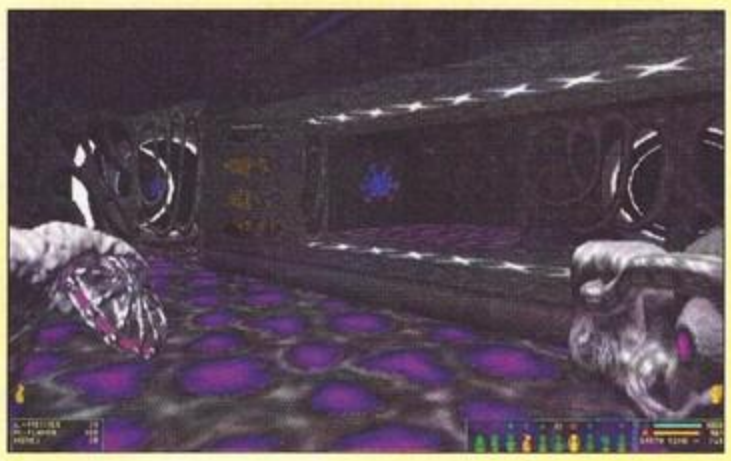
## POKER D'ASSI

La Topware Informatica cala i suoi assi: quattro giochi che rispondono ai nomi di Leo the Lion, MadSpace, AD 2044 e Double Agent. Partiamo da quest'ultimo, che è una riedizione in bello stile del vecchio classico Spy VS Spy: l'obiettivo è competere contro il tempo e tre altri agenti segreti, ed essere il primo a portare a termine la missione selezionata. Si può giocare contro il computer oppure contro un amico, e anche vedere i movimenti degli altri agenti. Ce ne sono 4: Hugo le Vert, Tokyo Joe, Svetlana Kattsukia e Be-Bop-a-Billy. Nelle allegre scorribande all'interno dei molteplici ambienti che faranno da cornice alle belle e gagliarde avventure del quartetto d'eroi, sarà poi possibile avvalersi di una panoplia di trappole per far saltare allegramente le cervella agli antagonisti. Non senza escludere la possibilità di venire direttamente alle mani.

Proseguiamo con Madspace: in questa simulazione futuristica modello "Rebel Assault più Doom più Gioca con la tua Barbie Girl" dovrete vincere l'impari lotta tra il popolo terrestre e i Krampins, una mala genia di alieni tipicamente afflitta da problemi muscolari, il che provoca in loro il pernicioso impulso di mettere a ferro e fuoco intere galassie. Come dicevamo il gioco si compone di più sezioni differenti: sperimenterete una prima parte nella quale dovrete riempire lo spazio-tempo di detriti di navi aliene per interi anni luce, in mezzo ad esplosioni tra le più belle che si siano mai viste in un gioco del genere, per poi immergervi in una colorata atmosfera in soggettiva che ha ricordato Doom a più d'uno dei redattori riuniti di fronte al monitor. La cosa più intrigante è che spesso e volentieri durante i vostri movimenti all'interno delle basi aliene sarete posti di fronte a incredibili geometrie non euclidee.




Passiamo a Leo the Lion, un titolo che fa della grafica il suo punto di forza, anche perché è realizzato col prezioso contributo di vignettisti professionisti. Questo è l'unico gioco, a quanto sappiamo, che consente di scagliare noci di cocco contro i malefici briganti della giungla e che vi vedrà anche spezzare fruste e sparare arpioni con il fucile. Leo deve raccogliere gli otto segmenti che compongono la sua corona, che è stata trafugata in maniera subdola dal suo castello: per fare ciò dovrà basilarmente saltare da una siepe all'altra, non senza ricordarsi di scagliare le noci di cocco cui accennavamo qui sopra. Non venga interpretata poi come una nostra battuta il fatto che, qui, ci sentiamo di definire la colonna sonora quantomeno "ruggente" (e come potrebbe essere altrimenti, quando il protagonista è un Grande Felino?).



Infine ecco un gioco che vi porta nel futuro: AD 2044. Tra poco più di quarant'anni il mondo sarà cambiato considerevolmente e avrà preso un corso che ben pochi potevano prevedere (ma molti di noi si augurano): la popolazione mondiale maschile sarà ormai praticamente estinta, né più né meno di quello che successe ai dinosauri. In una strenua lotta per la vita, tuttavia, l'ingegneria genetica renderà possibile la riproduzione senza alcun intervento umano. Poiché, come dice testualmente la press-release dei sardonici amici della Topware, certe cose sono unicamente fonte di "seccature sessuali", tutte le donne decideranno che è giunta l'ora di sferrare l'ultimo attacco per raggiungere l'effettiva parità tra i sessi. Noi francamente non vediamo il nesso tra queste due cose, vi sentiamo però di assicurarvi "infinite ore di gioco avvincente" e "una sorprendente grafica dai colori realistici".

***Jacopo "Calembour" Prisco***
***& Stefano "Simpamico" Gaburri***

## UN ALTRO FALCO VOLA SUI PC

Per venire incontro a tutti coloro che si lamentano di non riuscire a divertirsi con simulatori di volo troppo complicati e realistici o di non gustare l'aspetto simulativo degli arcade, mamma Virgin annuncia di aver trovato la soluzione. F-16 Aggressor dovrebbe essere, almeno nelle idee degli sviluppatori, il titolo che rivoluzionerà il genere tanto caro al Barone Bossetti. Il cagnotto di Trezzano, da sempre appassionato ed esperto di questo tipo di giochi, si è concesso qualche riserva pur ammettendo una prima impressione più che positiva, specie per quanto concerne l'aspetto e la cura realizzativa degli aerei. In realtà, per poter dare un giudizio più completo occorrerà aspettare di vedere tutta questa grafica in movimento e, soprattutto, sarà necessario poter entrare nell'abitacolo e giocare. Il modello di volo promesso è quanto di più accurato sia stato recentemente prodotto (Virgin annuncia che le uniche cose non considerate erano protette da segreto militare), così come la stessa cura è stata riservata per la realizzazione del terreno. Il gioco sarà suddiviso in missioni (una quarantina) e sarà strutturato in quattro campagne molto diverse l'una dall'altra. L'ambientazione vi porterà a sorvolare i paesaggi africani, con tutte le varietà di scenari che ciò comporta (dalla Rift Valley al deserto del Marocco, dalle foreste del Madagascar alle pietraie dell'Etiopia...). Gran parte degli scenari, poi, potrà essere fatta a pezzi e ponti, edifici, treni, navi potrebbero fare una pessima fine se inquadrati nel mirino del vostro F-16. Anche se i programmatori hanno cercato di non perdere di vista l'aspetto simulativo e il realismo del comportamento in volo, grande attenzione è stata riservata alla giocabilità e all'immediatezza del sistema di controllo. L'intelligenza artificiale è molto sofisticata, come pure molto elaborata sembra essere la configurabilità, in modo da consentire a F-16 Aggressor di girare degnamente anche su un Pentium 90 (non ci crede nessuno...), senza nulla togliere all'incredibile 1280x1024 con colore a 32bit prevista per i Pentium II.

***Stefano Lisi***

# VOCI DI CORRIDOIO

## TGM NEWS

un accessorio irrinunciabile così come lo sono oggi, ad esempio, climatizzatori o airbag. Ma le nuove proposte hardware di Intel non si fermano qui: è stata infatti presentata anche una nuova versione della camera digitale Intel Create & Share, destinata a sistemi con processori Pentium dal 90 in su. Tramite essa è possibile effettuare chiamate a video tramite Internet o via modem, grazie al chipset Rockwell K56Flex incluso nell'apparecchio. Ampliate anche le funzioni di cattura video, e ridotte le richieste in termini di slot PCI: uno soltanto per far funzionare tutto, dalla camera al modem. Le possibilità offerte da questo add-on riguardano soprattutto la connettività e la rete: è infatti possibile aggiungere filmati ai messaggi e-mail, girare brevi video clip per le proprie presentazioni, effettuare sessioni di videoconferenza e videotelefonate. Il software incluso con il pacchetto consente tutte queste funzionalità e comprende anche Photoenhancer, un software di fotoritocco per creare calendari, copertine e altre immagini polifunzionali alterando fantasiosamente gli snapshot presi con la camera.
JP

### LE NOVITA' DEL CES

Sebbene ultimamente un po' lasciato nell'ombra per via della vicinanza con il più importante Comdex, il CES (Consumer Electronics Show) di Las Vegas non manca mai, ogni anno, di proporre qualche significativa novità. L'evento chiave dell'edizione di quest'anno è stato il discorso inaugurale di Bill Gates, che ha decantato le lodi del suo Windows CE rilanciandolo come elemento uniformizzante per la più disparata foggia di apparecchi, dai PDA ai telefoni cellulari. Gates ha inoltre esplicato i piani della sua compagnia proprio in merito al marketing di CE, e ha sottolineato come esso rappresenti il veicolo con cui le compagnie produttrici di apparecchiature elettroniche di ogni genere possono creare prodotti unici e competitivi, accomunati da uno standard industriale. Il vulcanico Bill ha addirittura coniato un nuovo termine per questi prodotti, i "PC Companion", ovvero apparecchiature non dotate della potenza di calcolo di un computer, ma adatte, a seconda dei casi, a offrire caratteristiche e funzionalità similari, come il collegamento a Internet e la possibilità di inviare e-mail. Microsoft ha utilizzato il palcoscenico del CES per lanciare due nuovi PC Companion, il PalmPC e l'AutoPC: il primo ricorda da vicino il PalmPilot di USRobotic, e sarà prodotto da be sette diversi costruttori, in sette modelli dalla dotazione hardware e software differenziata. Auto PC consente invece di accedere a funzione come e-mail, personal organizing, lettura di CD audio, radio e telefonia cellulare con l'uso di comandi vocali, ed è stato uno degli oggetti più ammirati dello show. Per il futuro di Windows CE si prevede grande utilizzo nei set-top box, ovvero dei kit per utilizzare Internet attraverso la televisione. La maggiore compagnie operante in questo settore, la famosa WebTV, è non a caso di proprietà della stessa Microsoft. Le unità vendute da questa società ammontano già a 250.000; sempre in tema di cifre, sono invece 5 milioni le licenze relative proprio a Windows CE già cedue al gigante delle trasmissioni via cavo TCI, che le utilizzerà proprio per produrre dei set-top box. Insomma, sembra proprio che Mr.Gates non abbia intenzione di lesinare sul fronte Windows: faremo meglio ad abituarci all'idea in fretta.
JP

### LA PERFORMANCE DI INTERNET

Secondo uno studio condotto dalla Keynote Systems, la performance globale di Internet è sensibilmente aumentata nel corso del 1997, ma non ha ancora raggiunto i livelli ottimali consentiti dai più recenti modem a 56K bps. Ciò significa che la rete, per problemi di traffico e congestione, non è in massima parte adatta a sostenere le velocità più alte teoricamente possibili. Studi specificamente condotti su aziende dotate di network a 56K hanno infatti rivelato che, in questi casi, le velocità media oscillano attorno ai 40K bps. Il coefficiente globale di velocità, comunque, è migliorato nel corso dell'ultimo anno in misura sensibile: oltre il 33 percento.
JP

### 1998: IL DVD RISORGE?

L'anno del DVD? Un consorzio di produttori associati assicura che il 1998, almeno per gli Stati Uniti, sarà l'anno del boom per il nuovo formato, e le vendite passeranno dalle 325.000 unità del '97 ad oltre 750.000. Altre stime sono meno favorevoli soprattutto per lo scarso successo del formato in Giappone, dove il mercato è stretto nella confusione dei vari formati, inclusi quelli concorrenti come il Divx. Se, tuttavia, il più recente CES doveva fornire qualche indicazione in tal senso, i produttori di DVD devono essere ottimisti, vista la quantità di nuovi apparecchi e di nuovo software pre-

sentati nel corso della kermesse di Las Vegas. Fino ad ora, infatti, il DVD era stato frenato da una serie di discordanze tra le compagnie che lo supportano in merito alla definizione dei formati: se, come sembra, questi problemi appartengono ora al passato recente, il 1998 potrebbe davvero essere l'anno del boom.
JP

### IL PLATINO DELLA INTEL

La Intel ha annunciato di aver stretto accordi commerciali con la Platinum Technology, investendo anche in questa società nella misura del 5% del suo capitale azionario. Il software creato dalla Platinum collega diversi tipi di computer su reti locali e ne mantiene la gestione. Le due società coopereranno al fine di integrare, commercializzare e sviluppare i propri software gestionali. La Intel aveva già accordi precedenti con compagnie operanti nello stesso settore, quello del networking, ovvero Tivoli e Computer Associates. Questo nuovo contratto non cambierà le cose, e non è neppure prevedibile in tempi brevi che il gigante dei microchip arrivi ad acquisire in toto la stessa Platinum. Questa mossa conferma il grande interesse riposto da Intel nell'ambito del networking, settore che la vede in forte espansione.
JP

### LA SEAGATE GIRA A VUOTO

La Seagate, il maggiore produttore mondiale di hard disk, ha riportato un bilancio in perdita per il secondo trimestre d'esercizio fiscale, per via di una serie di spese per la ristrutturazione societaria che hanno cancellato in un solo colpo i 212 milioni di dollari di profitti ottenuti. Il fatturato, sceso del 31% rispetto all'anno passato, ha toccato quota $1.65 miliardi. I dati non esaltanti sono dovuti alla generale piattezza del mercato degli hard disk, tanto che anche le altre maggiori compagnie operanti nel settore (Quantum, Western Digital) lamentano la stessa situazione. In queste condizioni, inoltre, la guerra dei prezzi si fa ancora più accesa e la tendenza alla caduta dei margini diventa inarrestabile.
JP

### SILICON PUNTA AL VRML

La divisione software di Silicon Graphics, la Cosmo, ha appena rilasciato la più recente release del suo viewer VRML. Questo linguaggio, simili all'HTML, consente di creare ambienti tridimensionali via Internet; Il Cosmo Player 2.0 supporta le librerie di SGI OpenGL, le stesse che la Microsoft ha intenzione di integrare in Windows entro i prossimi due anni nell'ambito del progetto Fahrenheit. La nuova versione include anche una rinnovata interfaccia utente e capacità di rendering decisamente migliorate, proprio grazie al supporto OpenGL. Per la prima volta, inoltre, Cosmo uscirà anche in versione Windows 95.
JP

### DOPO IL PAY-PER-VIEW, IL PAY-FOR-PLAY

Fighter Ace è il titolo che segna l'ingresso di Microsoft nel mercato del pay-for-play, un meccanismo simili al pay-per-view ma applicato ai giochi online. Tramite la nota Internet Gaming Zone (www.zone.com), Microsoft applicherà tariffe di 1.95 dollari al giorno e 19-95 al mese per consentire agli utenti di scontrarsi in enormi arene capaci di contenere fino a 100 giocatori in simultanea. Per il momento, la compagnia sta offrendo prove gratuite della durata di 24 ore, ed è probabile che se il servizio dovesse prendere piede sarebbe finita l'epoca dell'online gaming gratuito. Ricordiamo agli utenti di Netscape che, a tutt'oggi, la Gaming Zone non è accessibile se non con il browser proprietario di Microsoft, anche se sarà presto disponibile una versione aggiornata del sito che funzionerà anche con i programmi "della concorrenza".
JP

### INVESTIMENTI DI UN GIOVANE PRINCIPE

Il principe saudita e plurimiliardario Alwaleed bin Talal ha deciso di investire parte del suo capitale nella Teledisc, la compagnia di Bill Gates che ha in progetto di fornire l'accesso ad Internet grazie ad un sistema satellitare. Il progetto ha un costo complessivo di 9 miliardi di dollari, anche se non è dato di sapere quanti di questi saranno coperti dalla cordata capitanata dal principe. Teledisc, con la collaborazione di Boeing, lancerà entro il 2002 una batteria di 288 satelliti che saranno in grado di fornire segnale Internet ad altissima velocità per l'intero pianeta, oltre ad altri servizi come videoconferenza e trasmissione di segnali vocali digitali ad alta qualità (l'evoluzione della telefonia). Il principe saudita sembra molto interessato ad investire in Occidente, visto che questo non è il suo esordio nel settore finanziario americano: pochi mesi fa aveva acquisito il 5% di Netscape, e subito dopo l'1% di Motorola.
JP

## CHE IL BAGNO DI SANGUE CONTINUI...

"Non vi ha stufato tutta questa violenza nei videogiochi? Non vi annoia mortalmente l'ammazzare tutto e tutti, distruggere ogni essere che si pari sul vostro cammino? Non siete stanchi di sparare ad ogni cosa che si muova sullo schermo? Non vi ripugna l'idea di uccidere (sebbene solo virtualmente) esseri umani come voi, che avrebbero la loro storia da consegnare al mondo? Speriamo di no!"
A questo o a qualcosa di molto simile devono aver pensato i programmatori della Monolith, che stanno lavorando al seguito del gioco a mio avviso più "gore" che i PC abbiano mai visto: Blood. Questo sparatutto in soggettiva utilizzava il BUILD, ovvero il motore di Duke Nukem, nel momento in cui uscivano già le prime Total Conversion per Quake, e questo ritardo rispetto alla concorrenza ne decretò probabilmente lo scarso successo commerciale. Ma le cose sono cambiate da allora, e tra le tante anche il recapito di un certo Jay Wilson (vi dice niente id Software?), che ora è il project leader di Blood II.
La storia riprende ovviamente da dove era stata interrotta: Caleb, devoto del dio Tchernobog, dopo essere stato da lui tradito e sepolto vivo (l'inizio più originale di uno sparatutto), ha bellamente ammazzato la sua divinità: e qui finiva Blood. Il bello è che l'allegra combriccola di cultisti demoniaci cui il vostro alter-ego apparteneva si è un po' risentita, definendovi Il Grande Traditore. Costretto a vagare senza meta per cent'anni, braccato dai cattivoni, il Grande Incompreso Caleb cosa può fare per non annoiarsi troppo? Pensa bene di recuperare quel tanto di conoscenza necessaria a resuscitare gli altri Tre Prescelti, uccisi in passato dal dio Tchequalcosa e dai suoi loschi seguaci. I fantastici quattro potranno allora ripartire alla volta della distruzione totale globale della setta. Nel gioco singolo potrete impersonare uno dei quattro eroi di cui sopra, ognuno con le sue abilità peculiari, mentre nel multi-player ogni personaggio potrà essere usato da un giocatore per formare il team al completo. Questo significa non più livelli scollegati tra loro, con chiavi da trovare eccetera, ma puzzle e obiettivi specifici ai fini della comprensione di tutta la trama e dei particolari della vita di ciascun personaggio. Il gioco sarà composto da quattro episodi di circa sette livelli ciascuno, ovviamente trasudanti sangue e violenza come nell'originale. Alla Monolith promettono che il gusto horror che permeava il primo episodio sarà solo ingigantito... Speriamo bene!
La versione finale conterrà anche le canoniche 8 mappe per DeathMatch, con ventilate possibilità di 64 giocatori, in un tripudio di forconi e dinamite. It's PitchFork Show Time!

***Claudio Todeschini***

## SCIACALLI DELLO SPAZIO, FATEVI SOTTO!

Avete presente la vecchia, famosissima canzone di Louis Armstrong, quella che parla di un mondo meraviglioso, pieno di fiorellini che sbocciano nei campi, alberi verdi, stelle nel cielo e così via? Bene, scordatevela. Nel 2113 tutto questo avrà per sempre fine. Niente più uccellini cinguettanti sulle fronde degli alberi, addio ai cervi che si dissetano sulle sponde di murmuri ruscelli, nessun Tom Jones canterà mai più "Superficial" accarezzando una colomba. La Terra finirà. E non per colpa dei soliti alieni verdi col cervello gigante, o dei tigroni dello spazio che ci vogliono sottomettere. A mettere la parola fine al nostro amato satellite ci penserà la vanità dell'uomo.
Questo, in breve, l'allegro (e quanto mai inedito... ndSG) prologo di Forsaken, l'ultima fatica della Probe Entertainment. Gli scienziati, a furia di scavare nei misteri della materia, dai e dai scopriranno il modo di manipolarla a loro piacimento. Purtroppo il primo esperimento porterà a una terrificante reazione di fusione che squarcerà l'intero pianeta, incasinando per bene tutto il sistema terrestre: pianeta fuori dall'orbita e cose di questo genere. Potete ben immaginare che ben poco di vivo rimarrà a trascinarsi sulla Terra. I mega direttori globali totali dell'Universo dichiareranno "condannato" il nostro globo, ma prima di abbandonarlo al suo mesto destino manderanno delle spedizioni militari a recuperare ciò che sul pianeta può ancora servire, tipo degli Arbre Magique scampati al disastro, o dei punti per graffettatrice, che vengono sempre buoni.
E qui entrate (finalmente!) in scena voi, nella parte di uno dei corridori dello spazio, pilota con la barba incolta, con lo shuttle truccato, sempre a campare di espedienti. Immaginate la situazione: un intero pianeta, con tutto quello che può offrire, abbandonato al suo destino, totalmente da depredare! Tutto per voi! SOTTO! Il vostro compito consisterà quindi nell'aggirarvi per la Terra distruggendo ogni cosa che si muova, sia essa un droide sentinella lasciato dalla Federazione o un "compagno" di sciacallaggio, col solo scopo di rimanere l'ultimo in piedi al termine del combattimento, e quindi diventare padrone del pianta e godere delle perdute glorie di una civiltà morta (contenti voi...).
La struttura del gioco è mutuata da Descent, fatta di bui cunicoli e droidi minacciosi, oltre che da giganteschi boss di fine livello. Il punto di forza sarà l'uso intenso delle potenzialità che le odierne schede 3D offrono in termini di resa visiva (ehi, chissà se tra le macerie della Terra troverete delle 'vecchie' Voodoo 6 da mettere nel PC del vostro Shuttle!), quindi effetti di luce in tempo reale, trasparenze e tutte quelle cose lì. Nel multiplayer vi troverete ad affrontare altri colleghi che come voi non vedono l'ora di mettere le mani su quel che resta del bistrattato pianeta, ma sostanzialmente resta il solito deathmatch.
I requisiti minimi per il gioco sono un P133 senza schede grafiche particolari e suoi bravi 16 mega di RAM, mentre consigliata vivamente è una massiccia dose di memoria volatile in più e una bella scheda compatibile Direct3D.

***Claudio Todeschini***

## E' L'ORA DEI NOSTALGICI...

Tutti noi siamo legati a dei giochi che costituiscono la colonna vertebrale della nostra persona ludica: giochi che per le emozioni che ci hanno fatto provare, per i soldi che ci hanno fatto spendere, per le risate che ci hanno fatto fare , per tutta una serie di motivazioni personali, rimangono in quell'angolo della nostra memoria che ogni tanto andiamo a visitare con piacere. Il sottoscritto ne annovera di suoi, ovviamente: si comincia con Gorf per il VIC20, si continua con Burnin' Rubber per coin-op, una quantità inenarrabile di giochi per il mai abbastanza compianto C64 (ebbene sì, sono un maledetto nostalgico!) tra cui devo citare per forza Armalyte, Zak McKracken e Last Ninja 2, per arrivare ai giorni nostri dove col fuoco sono incisi i nomi di Doom 2 e MicroMachines 2. E' probabilmente più con un occhio rivolto ai vecchi giocatori come me che non alle nuove leve del ludo elettronico cresciute a suon di poligoni che la Hasbro (nota casa americana dedita all'entertainment, che ha partorito giochi da tavolo come Monopoli e Risiko) sta per rilasciare la versione 1998 di un classico degli anni '80: Frogger.
Il gioco in questione non rientra, almeno per me, nella lista di cui sopra; non mi ha mai fatto impazzire particolarmente, pur avendoci buttato dentro le mie belle vagonate di duecento lire. Quello che ricordo è che invece piaceva moltissimo alle poche ragazze che frequentavano la sala giochi: mentre noi si cercava di imparare a memoria tutte le mosse di Street Fighter (e i pochi che sapevano come lanciare la Fireball di Ryu non parlavano, neppure sotto tortura, maledetti!), loro giocavano al "giochino della rana"! Misteri dell'universo femminile... Ma il ricordo dell'anfibio rimane vivo nella memoria di molti, al punto da trovare una bellissima citazione in Alone In The Dark (qualcuno ricorda la sequenza introduttiva?).
Molti di voi sapranno già tutto, ma a beneficio di coloro che si fossero sintonizzati sulle frequenze di "Radio VideoGioco Anch'Io" da poco, ricordo che si tratta di un platform molto semplice nella sua idea: vestite i panni di una simpatica ranocchia che, per raggiungere la sua tana nella palude, deve attraversare una strada e quindi evitare camion, motociclisti spericolati e veloci coupé, per poi guadare il fiume attraversato da tronchi galleggianti. Banalissimo, ma estremamente intrigante. E avvincente! Ed ecco allora riproposto questo "oldie but goldie" in versione extra lusso, con la ranocchia incattivita dal nuovissimo gracidio Dolby Surround, dalla lingua cattura-insetti a ricerca di calore e dal super salto; il tutto impreziosito da un nuovo motore tridimensionale con pieno supporto DirectX e 3Dfx! Lo scopo del gioco è lo stesso, ma con l'aggiunta di nuovi mondi oltre a quello della classica tangenziale milanese delle sei di sera. L'impatto grafico è tale da stuzzicare sicuramente anche i fan di Quake II e Screamer Rally, ma rimane il problema che il gioco, pur con tutti i cotillon di cui è ricoperto, non si scrolla di dosso i suoi anni e i suoi limiti, in primis la ripetitività. Io, per conto mio, dopo averne assaggiato a lungo il demo, ho lanciato Mame32.exe – frogger. E chissà che qualche pupa nostalgica non si faccia avanti...

***Claudio Todeschini***

# VOCI DI CORRIDOIO

## PENSAVATE DI AVERLO SCONFITTO?

Ebbene, mi spiace deludervi ma non è così. Diablo, il signore di tutti i demoni, sta per tornare e lo scontro sarà più duro che mai. Per la gioia di milioni di fan sparsi ai quattro angoli del globo, infatti, la Blizzard North ha ufficialmente annunciato la prossima uscita di Diablo 2, sequel del titolo che nella scorsa stagione si è guadagnato giudizi e riconoscimenti assolutamente eccezionali, sia di pubblico che di critica. Rimandandovi a una succosa preview che dovrebbe essere presente sul prossimo numero, eccovi una rapida carrellata su ciò che renderà imperdibile questo titolo.
La prima novità che vi segnalo è data dall'ambiente di gioco decisamente più vasto e vario rispetto alla sola cittadina e al solo dungeon presente nel primo episodio. In Diablo 2 vi ritroverete, infatti, a dover lottare per la sopravvivenza di un intero regno, composto da quattro città e da numerosi sotterranei multi livello, senza considerare che sarà anche possibile aggirarsi ed esplorare le aree attorno ai centri abitati. Il gioco sarà strutturato in quattro atti differenti e, prima di passare a una città successiva, si dovrà completare quella precedente. Ciò non toglie, tuttavia, che sia poi possibile fare ritorno alla prima locazione. La vicenda vi metterà nei panni di un eroe impavido, solo contro il triumvirato del male, con i demoni arcangeli Belial e Mefisto richiamati al loro originario splendore proprio dallo stesso Diablo. Oltre alla trama principale saranno presenti dei sotto quest, che garantiranno non poca varietà all'azione di gioco vera e propria. Notevole impegno è stato poi riservato per rendere il titolo meno arcade e più di ruolo, programmando una AI più sofisticata, permettendo maggior interazione con il mondo artificiale e differenziando ulteriormente i personaggi. Ma non è tutto, in quanto anche l'aspetto puramente tecnico è stato rivisto. Pur mantenendo un motore grafico 2D (lo studio per realizzare un mondo interamente in 3D è stato abbandonato), i miglioramenti sono stati sensibili. Innanzitutto gli ambienti di gioco saranno più credibili. Le cittadine, per esempio, vivranno di vita propria e saranno più popolate e rumorose; l'acqua dei ruscelli sarà animata e i personaggi non giocanti (gli NPC) avranno un comportamento decisamente più credibile. Interessante sarà la possibilità di interagire maggiormente con loro e, in alcuni casi, di poterne convincere qualcuno ad aiutarci o a seguirci per un tratto di avventura. I personaggi in gioco non avranno nulla a che fare con quelli del primo Diablo. Le classi da cui scegliere saranno cinque (due di magia, due di combattimento e una ibrida) e ciascuna avrà numerose caratteristiche descrittive. In particolare sarà davvero differente affrontare le varie sezioni e i vari mostri con personaggi diversi. A proposito di mostri e creature, questi saranno tantissimi (come pure le armi e gli incantesimi) e le loro dimensioni varieranno notevolmente. In pratica potreste trovarvi di fronte a bestie gigantesche e ad esseri di varie razze. Infine, vi segnalo che è stato studiato un sistema per migliorare il già eccellente gioco in rete. Barare sarà finalmente quasi impossibile, i giocatori in multiplayer potranno essere otto e i quest da affrontare potranno essere anche gli stessi del gioco singolo. Saluuuto...

***Stefano "Stormblade" Lisi***

## DIVINITÀ AL CUBO!

Ehm...bel titolo, nevvero? Tranquilli, nessuna bestemmia mancata né un nuovo ruolo da cubista per alcun dio. Semplicemente il titolaccio trova ragion d'essere nell'imminente rilascio del terzo capitolo della saga più originale nell'universo (è proprio il caso di dirlo) videoludico. Stiamo parlando di "Populous 3: The Third Coming", una delle prossime uscite della "solita" Bullfrog/EA. La trama di fondo del gioco rimane la solita: nei panni di una divinità, dovrete conquistare la fede (e quindi le anime) dei mortali abitanti di tutti i pianeti dell'universo, per vincere la millenaria tenzone che vi vede contrapposto a un dio rivale, che da piccolo vi rubava le biglie dei calciatori, e sul quale volete imporvi sperando di riscattarvi dalle umiliazioni subite in gioventù (non illudetevi, le biglie di Magnocavallo e di Cantarutti non le beccate più).
Il vostro ruolo di divinità consiste dunque nel convincere gli abitanti dei vari pianeti che la loro devozione nei vostri confronti verrà ripagata con una bella spianata sulla strada che porta alla felicità e alla prosperità. E le vostre ire si scaglino contro gli infedeli! Terremoti, distruzioni di foreste, vulcani e tutti i disastri possibili contro chi non si inginocchia davanti al vostro altare (in fin dei conti nessuno vi chiede di essere un dio misericordioso, solo più convincente dell'altro).
Parlando della struttura di gioco, giova ricordare che fu proprio Populous a dare inizio al filone che da Dune 2 ci porta dritti dritti a C&C e soci. Consci di questo fatto, alla Bullfrog hanno pensato bene di arricchire le potenzialità del dio che impersonerete. Se nei primi due capitoli della saga ci si doveva limitare (!) a non perdere d'occhio l'insieme globale del mondo che si stava conquistando (costruendo templi qua e inondando là, ma sempre senza prendere direttamente il controllo dei mortali), ora sarà possibile agire sui singoli individui, né più né meno come nei più recenti strategici in tempo reale. Ecco apparire allora, come per miracolo (ah ah ah), edifici nei quali addestrare i Selvaggi a diventare Guerrieri, Discepoli, ecc. Ovviamente potrete comandare ognuna di queste figure (o gruppi) affinché svolgano compiti ben particolari, come coltivare i campi o costruire forche cui appendere gli eretici: insomma le solite cose!
L'aggiunta del "3" al titolo, oltre che per motivi prettamente numerici, è dovuta all'aggiunta di una dimensione alla grafica del gioco vero e proprio, coi dovuti effetti di luce in tempo reale, ombre, zoom, rotazioni del pianeta a 360° e tutto il resto (ma la 3Dfx? Eh? La 3Dfx dove la mettiamo?), compreso un range di risoluzioni video che arriva fino alla 1024x768.
Saprà papà Populous distinguersi dai figliastri Warcraft, Red Alert, e compagnia bella? Riuscirete a riconquistare le vostre biglie? Non possiamo far altro che pregare...

***Claudio Todeschini***

## OLIATE LA MOTOSEGA E FATE FLESSIONI: IL GOLGOTHA VI ASPETTA!

Il Golgòta (o luogo del cranio), come molti di voi ben sapranno, è la collina in cima alla quale più o meno duemila anni fa fu crocifisso un buon uomo di cui si parla tutt'oggi. Ebbene, il nuovo titolo della Crack Dot Com, che tempo fa ci regalò il brillante Abuse, è ambientato proprio in quei luoghi. Tutta la trama è ricoperta da un alone piuttosto misterioso, che verrà sollevato solo nel corso del gioco. Tutto quello che ci è dato di sapere è che nel 2048, nel pieno del disarmo nucleare mondiale, un archeologo americano di fama mondiale viene ucciso durante degli scavi in Iraq; questo scatena una controffensiva armata dell'esercito statunitense (dopo che l'orso russo è andato in letargo, gli americani hanno bisogno di un nuovo bersaglio, e chi meglio dell'Iraq?), la quale a sua volta provoca l'intervento dell'Europa, dando così inizio alla III Guerra Mondiale. Allegria! Voi vi muoverete, in questo non troppo auspicabile scenario, nei panni di un generale americano mandato con le sue truppe a invadere lo stato di Saddam (o di chi per allora lo avrà succeduto); in preda ai dubbi circa la missione assegnatavi, decidete di intraprendere una vostra personale campagna alla ricerca della verità sulla missione Golgotha. Vi accorgerete, col procedere del gioco, che dietro il conflitto solo apparentemente politico si cela in realtà un ben più acceso scontro tra forze soprannaturali. Cosa successe veramente ai piedi del monte Golgotha, e chi ha veramente ordito lo scontro?
Dietro questo oltremodo intrigante plot si cela uno schema di gioco che non mancherà di appassionare chiunque, dal fanatico di Red Alert al più truzzo Doom guy, visto che in Golgotha li troverete entrambi! Il gioco è, di base, uno strategico in tempo reale, come C&C e soci, con tutti i suoi bravi gadget come le macro e le selezioni multiple. Ma tra i vari mezzi che vi sarà dato di poter costruire c'è anche il SuperTank, costosissimo ma potente carro armato che potrete guidare all'assalto dei nemici, con visuale in prima persona, come ogni sparatutto in soggettiva che si rispetti.
Penso alle situazioni possibili di gioco, e rimango estasiato al pensiero: nel bel mezzo di un assalto a una factory compiuto da un gruppo di miei tank, decido di spazzare dal mondo i tre aerei che continuano a bombardarmi gli uomini: salto dentro il tank, mirino, tac, e via di Chain Gun! Ma mi sono fatto prendere troppo la mano e ho perso di vista quello che succede al resto dei miei mezzi: li ho persi quasi tutti, la sconfitta è alle porte...
Azioni come strafe laterale e circolare dovranno diventare familiari anche a chi ha passato gli ultimi due inverni sui titoli Westwood, e gestire al meglio gruppi di Tank in formazione di copertura sarà un obbligo per chi crede che il mondo del ludo elettronico si fermi alla motosega. Si può passare da una modalità di gioco all'altra in qualsiasi momento (a patto di possedere un SuperTank) con la semplice pressione di un tasto (il cambio di contesto è istantaneo).
Il motore è totalmente in 3D e supporterà tutto quello che vi viene in mente. Il modello di guida del tank non è ovviamente quello di Armored Fist 2: la velocità è fissa e sul terreno, più che passarci, ci scivolate sopra; credo tuttavia che di fronte a tanta creatività e potenziale varietà di gioco, questo e altri difetti minori passino praticamente inosservati. Attendiamo fiduciosi e pregustiamoci il tutto provando il demo contenuto sul Silver Disk di questo mese!

***Claudio Todeschini***

## TGM NEWS

### POSTA CALDA PER MICROSOFT

Dopo che tanto se ne era parlato, la Microsoft ha finalmente acquistato Hotmail, la società che offre account gratuiti di posta elettronica che annovera oltre 9 milioni di utenti in tutto il mondo. Peraltro, poco dopo l'affare, Hotmail ha avuto qualche problema tecnico che ha impedito ad una larga fetta di utenti di accedere ai propri account per diverse ore. L'importo complessivo dell'affare con Microsoft non è stato rivelato, ma la cifra dovrebbe aggirarsi tra i 300 e i 400 milioni di dollari. Soltanto pochi mesi fa, Yahoo aveva acquistato un'altra compagnia che offre lo stesso tipo di servizi, la Four11, per 92 milioni di dollari.
JP

### A YAHOO PIACE GEOCITIES...

Softbank e Yahoo hanno investito un totale di oltre 25 milioni di dollari a favore di Geocities, il più noto servizio di web-hosting gratuito di Internet. Questa mossa amplifica le possibilità che Geocities compia un'offerta pubblica del proprio capitale azionario, e per ora mette a tacere le voci che ne volevano l'acquisizione completa da parte della stessa Yahoo. I dirigenti di Geocities si dicono entusiasti dell'operazione, soprattutto perché garantisce alla società un altro, lungo periodo di totale autonomia e indipendenza.
JP

### ...MA ANCHE AUDIONET

Le attività di mercato di Yahoo non si fermano però a Geocities: il più noto fra i motori di ricerca ha anche stretto accordi con AudioNet, per garantirsi l'accesso al database di quest'ultima, formato da canali di trasmissione musicale, video e notizie riguardanti musica, sport e altri argomenti. Audionet si occuperà di gestire e amministrare contenuti specifici per Yahoo, che offrirà questi stessi contenuti nell'ambito dei vari servizi che propone al pubblico. La compagnia ha anche effettuato un investimento di lieve entità ($1.4 milioni) nel capitale azionario di AudioNet, specificando, tuttavia, che si tratta di iniziative distintamente separate.
JP

### IN RETE CON LA TV

Le set-top box, ovvero quelle apparecchiature che permettono di collegarsi a Internet con la TV, non sono certo una novità. La IGS Technologies, nel corso del CES, ha però mostrato un prototipo di set-top box operante tramite Windows CE: l'apparecchiatura, sfruttando le capacità del sistema operativo Microsoft, trasforma qualsiasi televisione in un mezzo per navigare in Internet, basandosi su di un processore AMD Elan. Questo tipo di sistemi non sono ancora particolarmente diffusi in Europa, ma hanno letteralmente spopolato negli Stati Uniti, dove sono nelle case di circa 65 milioni di famiglie, per ora rivolte a scopi diversi come la ricezione di canali via cavo. L'evoluzione di questi sistemi permetterà non solo il web-surfing, ma anche il playback di dischi DVD e l'effettuazione di videoconferenze.
JP

### L'INFINITA STORIA DELLA RAM

Ancora notizie contrastanti sulle memorie RAM, stavolta proveniente dalla Corea del Sud: pare che stavolta si stia assistendo ad un improvviso balzo dei prezzi, tanto che alcuni modelli da 16-megabit sono saliti di oltre il 30%. L'evento sembra da mettersi in relazione a presunte difficoltà di produzione di alcune grandi industrie Coreane, come la Micron Technology. Questa ed altre compagnie sarebbe in difficoltà nei pagamenti dei fornitori, cosa che starebbe rallentando la produzione. La Corea è responsabile della produzione di circa il 35% dei chip DRAM del mondo, quindi si tratta di un mercato trainante: sembra anche che, sempre per le succitate difficoltà economico, stiano scarseggiando le forniture si resina epoxy, utilizzata per la costruzione dei chip. In pratica, la congiunzione di questi eventi dovrebbe riflettersi in un momentaneo aumento dei prezzi della memoria RAM su tutti i mercati.
JP

### WINDOWS CE PRENDE PIEDE?

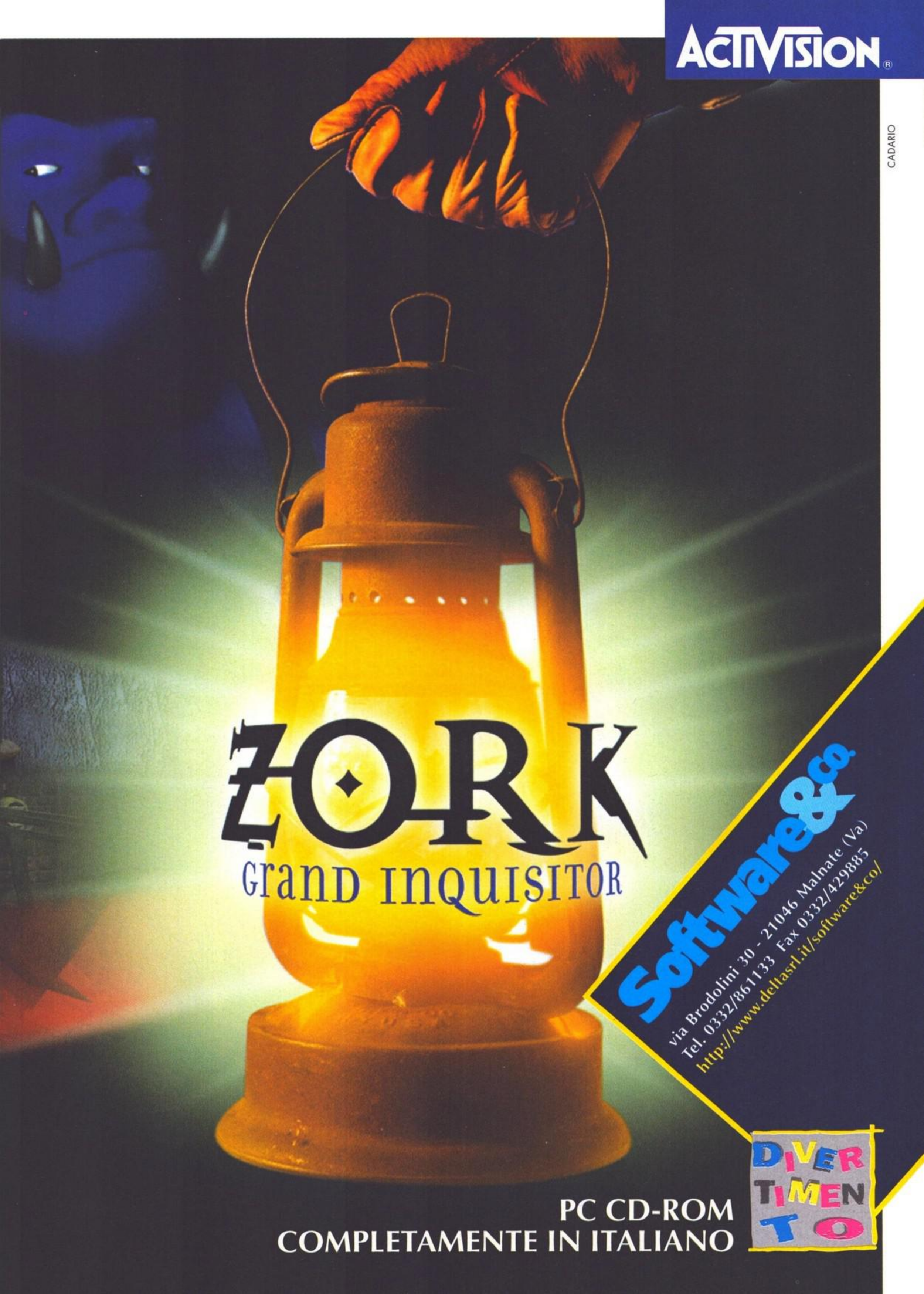
PC palmari, PalmPC e Auto PC, ovvero quelle periferiche che Bill Gates ama definire "PC Companion" (vedi box relativo al CES) stanno ottenendo un deciso supporto dei maggiori sviluppatori di software, entusiasmati dalle potenzialità offerte dal nuovo Windows CE. Sono oltre 260 le nuove applicazioni annunciate, che verranno annunciate nel corso di una futura conferenza organizzata da Microsoft proprio su questi temi, nel prossimo mese di aprile. In particolare, sembra destare grande interesse il mercato di Auto PC, le cui applicazioni specifiche stanno aprendo nuove prospettive agli sviluppatori.
JP

Activision and Zork are registered trademarks and Zork Grand Inquisitor is a trademark of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. www.activision.com

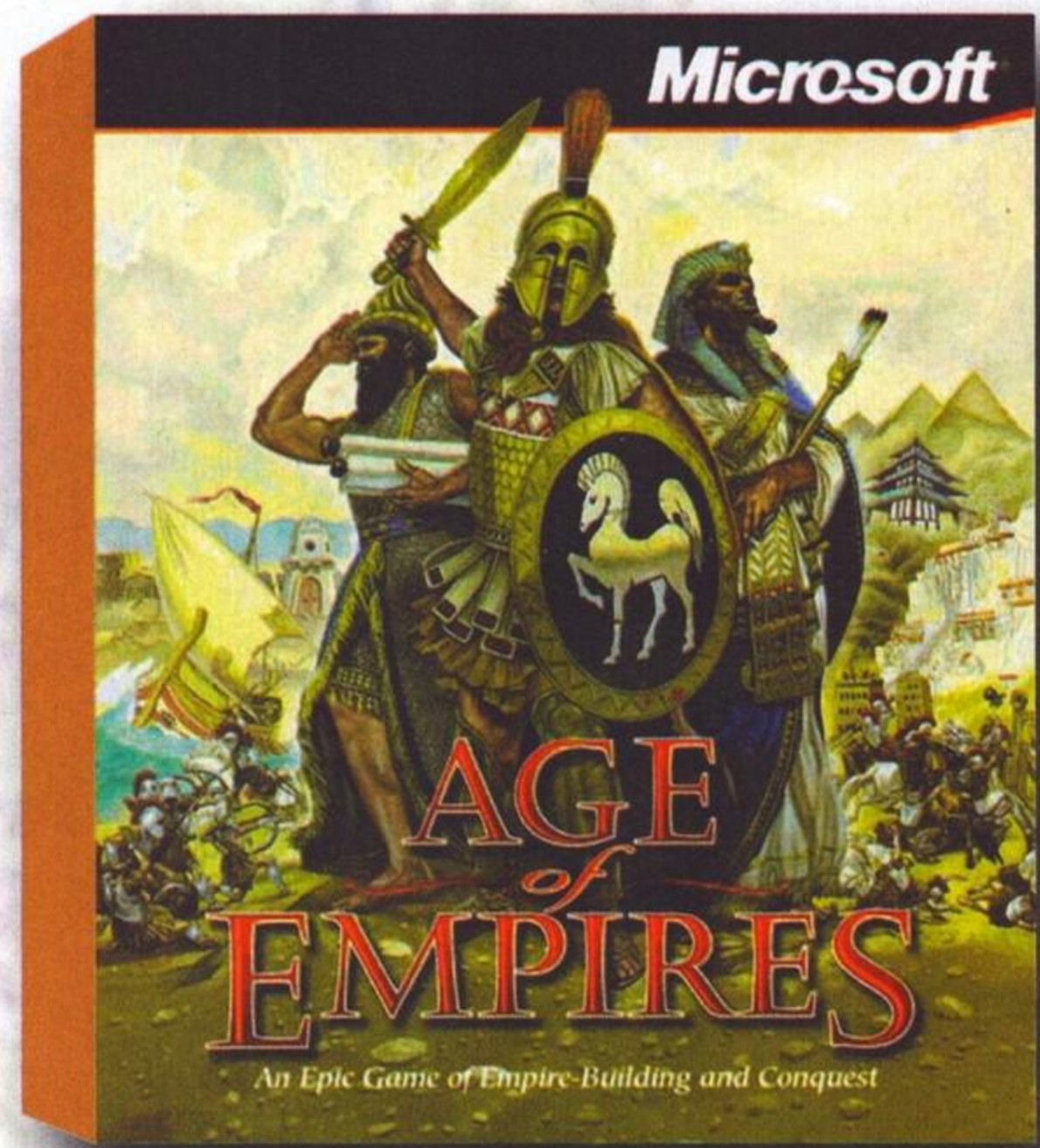
Siete In Piedi
In Un Campo a Ovest
Di Una Casa Bianca...

# NON POTRETE MAI SCORDARE LA VOSTRA PRIMA VOLTA SOTTOTERRA.

Dal 1979, ormai, in milioni hanno combattuto in nome della magia nel Grande Impero Sotterraneo di Zork. E, adesso, il Grande Inquisitore vorrebbe tanto vedere ogni forma di magia soppressa e voi messi a tacere per sempre. Un incontro con Brogmoidi divoratori di roccia, un'escursione in gondola attraverso l'Ade, due chiacchiere con un annoiato Signore del Labirinto che vive nella vostra lanterna: tutto questo può succedere solo in Zork Grand Inquisitor, il nuovo straordinario episodio della grande appassionante saga.


ACTIVISION®
CADARIO
ZORK
GRAND INQUISITOR
Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
DIVERTIMENTO
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

# Guida l'umanità...
# **attraverso la civiltà!**




## Age of Empires e l'intera gamma Microsoft presso i seguenti punti vendita:

D.B.F. ELETTRONICA S.A. 47031 DOGANA DI R.DI SAN MARINO 02 - MULTIMEDIAMANIA 63023 FERMO (AP) - STEP SAS 52027 S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - MULTIMEDIA SRL 83100 AVELLINO (AV) - LANZETTA GIOCATTOLI 83100 AVELLINO (AV) - IL TELEFONO SNC 70037 RUVO DI PUGLIA (BA) - EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA 70124 BARI (BA) - R.P. INFORMATICA 24023 CLUSONE (BG) - PC POINT COMPUTERS 32021 AGORDO (BL) - MULTIMEDIA SRL 82100 BENEVENTO (BN) - CARTOLERIA STERLINO SRL 40137 BOLOGNA (BO) - SOFTWARE UNIVERSE 25122 BRESCIA (BS) - PERGIOCO SRL 25121 BRESCIA (BS) - DAS COMPUTER SRL 25135 BRESCIA (BS) - MEDIA LINE SAS 09100 CAGLIARI (CA) - MELLANO MULTIMEDIA 12042 BRA (CN) - IPER CREMONA SPA 26030 GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - SMILE SOFT SNC 50134 FIRENZE (FI) - "GPL SRL "LIBRERIA MARZOCCO" 50129 FIRENZE (FI) - GANZAROLI SRL 50136 FIRENZE (FI) - GAME STORE SRL 50137 FIRENZE (FI) - ESSELUNGA SPA 50127 FIRENZE (FI) - ASSO ELETTRONICA SRL 50142 FIRENZE (FI) - COMPUTER VIDEO CENTER 47100 FORLI' (FO) - SYSTHEMA SRL 16122 GENOVA (GE) - EUROMASTER S.R.L. 16154 GENOVA (GE) - ELLEMME S.R.L. 16121 GENOVA (GE) - DATA IN - A.S.H.O. SAS 34170 GORIZIA (GO) - PLANET CONSOLE SAS 57123 LIVORNO (LI) - INCABA SAS DI PAOLI SAURO & C. 55041 CAMAIORE (LU) - T. & T. SRL 62010 PIEDIRIPA (MC) - ASSOGAME 98123 MESSINA (ME) - PRINTEX SRL 20144 MILANO (MI) - F.I.M.E. SPA C/O M.E.D.I. SRL 20090 TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - EUROPA 2000 SRL 20089 ROZZANO (MI) - WORLD GAMES 41049 SASSUOLO (MO) - TELOS LIBRI E MUSICA SNC 41058 VIGNOLA (MO) - ORSA MAGGIORE SRL 41100 MODENA (MO) - GAME POINT 41012 CARPI (MO) - DOM INFORMATICA 41013 CASTELFRANCO EMILIA (MO) - CENTRO ELETTRONICO MELCHIONI 90145 PALERMO (PA) - IDEA STAGE SRL 06126 PERUGIA (PG) - ETA BETA COMPUTER PERUGIA SRL 06126 PERUGIA (PG) - ALFA GAME SRL 06083 BASTIA UMBRA (PG) - ELECTRONIC DREAMS SAS 56025 PONTEDERA (PI) - CD WORLD SRL 33170 PORDENONE (PN) - RED POINT SDF DI G.MAZZARELLA 50047 PRATO (PO) - ASSITEC SRL 27100 PAVIA (PV) - IFI 85100 POTENZA (PZ) - AD MULTIMEDIA 85100 POTENZA (PZ) - PC PROFESSIONAL COMPUTER 48018 FAENZA (RA) - STARGAMES DI PRIOLO FRANCESCO 89100 REGGIO CALABRIA (RC) - VIDEO WORLD SRL 00144 ROMA (RM) - GIOCHITALIA SRL 00183 ROMA (RM) - FILMANIA 4 (C.A.R.) 00196 ROMA (RM) - DISCOTECA FRATTINA 00187 ROMA (RM) - ZEUS TECHNOLOGY SRL 84016 PAGANI (SA) - PELLEGRINO SRL 84013 CAVA DEI TIRRENI (SA) - MULTIMEDIA STORE SRL 84100 SALERNO (SA) - BROGI RENATO 53100 SIENA (SI) - UNIT BIT SRL 23032 BORMIO (SO) - SYMPHONY VIDEO MUSIC 23030 LIVIGNO (SO) - HOME DIGIT 17100 SAVONA (SV) - GAME START 34126 TRIESTE (TS) - COMPUTER SHOP SAS 34122 TRIESTE (TS) - MCE ELETTRONICA SRL 31029 VITTORIO VENETO (TV) - LOGICAL HOUSE 21013 GALLARATE (VA) - GATTI & VANONI SRL 21045 GAZZADA (VA) - IPERLAVORATORE SPA 33030 FAVARO VENETO (VE) - COMPUGAMES 37121 VERONA (VR) - BIEFFE COMPUTERS SNC 37060 LUGAGNANO (VR)

**Microsoft**®

DELPI

# I PROTAGONISTI DEL MERCATO

The Games Machine compie dieci anni di vita. Si tratta di un traguardo importante e significativo, un nostro anniversario ma anche l'occasione per dare un'occhiata a questi ultimi dieci anni di storia ed evoluzione dell'industria informatica in generale e di quella dei videogiochi in particolare. Qual è la natura del mercato attuale in Italia? Quali prospettive si aprono per l'immediato futuro? Per saperne di più abbiamo interpellato alcune tra le personalità di spicco dei maggiori produttori, distributori e rivenditori Italiani. Un modo per saperne di più sulle aziende che operano con successo nel settore, e per conoscere direttamente da loro bilanci del passato e propositi per il presente.

Sono passati venticinque anni da quando Intel ha introdotto sul mercato il primo microprocessore e oggi la compagnia è leader indiscussa del settore delle CPU (primo produttore mondiale di microchip) e si sta espandendo con forza anche in altri settori, primo fra tutti quello del networking. La storia di Intel è ricca di grandi successi, che nascono dall'intuito dei suoi dirigenti; le decisioni prese da personalità come Gordon Moore e Andy Grove nel corso degli anni testimoniano il loro istinto vincente in termini di mercato. Pochi sanno, ad esempio, di fronte a quale bivio si trovasse la compagnia all'epoca del 386, quando sul filo del rasoio si decise di proseguire l'evoluzione di quel tipo di processore, progetto da cui sarebbe nato il 486, piuttosto che supportare un diverso tipo di architettura, la RISC. Tutti ricorderanno invece il problema che investì Intel relativamente al bug del processore Pentium, che nel 1994 portò al ritiro dal mercato di decine di migliaia di CPU, e alla loro sostituzione, con costi e perdite facilmente immaginabili. Forte dinamicità e tendenza all'integrazione verso tecnologie superiori sono quindi le linee guida di questa società, che solo nel 1996 ha fatto registrare, da un anno all'altro, un incremento del 29% degli utili e del 44% nella ripartizione dei guadagni su ogni singola azione. Oggi, grazie al continuo avanzare delle proprie tecnologie e agli accordi strategici con i maggiori produttori hardware, Intel è una realtà imprescindibile del mondo informatico, anche in Italia.
Abbiamo rivolto le nostre domande a Leonardo Mincuzzi, responsabile marketing di Intel Italia.

· Qual è la posizione e il livello di maturità del mercato italiano per Intel, anche a paragone con il resto del mondo?
La penetrazione dei personal computer nelle case italiane è inferiore rispetto quella in altri paesi Europei, ma questo crea la possibilità di interessanti sviluppi al fine di recuperare terreno; a questo fenomeno si è in effetti assistito già nel corso del 1997.

· Quali prospettive di espansione si aprono per il 1998? E' questo un anno decisivo per l'azienda e perché?
Il 1998 sarà un anno importante per Intel e per il rafforzamento sul mercato dei sistemi basati su processore Pentium II. Intel presenterà nel corso dell'anno versioni del suddetto processore a frequenze ancora maggiori, fino a 450 MHz (oggi l'offerta del processore Pentium II è nelle versioni a 233, 266, 300 e 333 MHz è), nonché una versione per PC portatili.

· Quali innovazione apporterà il 1998 alla struttura del PC, e cosa è lecito attendersi per l'immediato futuro?
Intel continua a lavorare con diversi operatori del mondo dell'Information Technology, rendendo il PC uno strumento veramente facile da utilizzare, che possa portare sempre maggiori benefici a quella che è la nostra esperienza di utilizzatori, sia nel settore lavorativo che domestico.

· Cosa significa per Intel, a livello di marketing, l'arrivo del Pentium II e le innovazioni che esso apporta (Slot-1, AGP)?
Il processore Pentium II è stato introdotto già nel maggio dell'anno scorso, ed ha avuto già la possibilità di ricevere ottima accettazione da mercato. E' per noi la naturale evoluzione dell'architettura Intel a 32 bit: lo Slot-1 e l'AGP sono delle necessarie innovazioni affinché questa evoluzione possa essere stata implementata, a livello di sistema, nel modo migliore.

· E' il momento giusto per ammodernare il proprio PC? Quali mosse è più opportuno fare secondo Intel?
Noi consigliamo sempre l'acquisto di un prodotto basato sui più recenti sviluppi tecnologici, e questo proprio per tutelare il consumatore il più possibile da una precoce obsolescenza del prodotto. I personal computer basati su processore Pentium II hanno ormai raggiunto un livello di prezzo particolarmente interessante: basta prendere in considerazione i prodotti offerti dagli svariati costruttori di PC: i nostri suggerimenti vanno sicuramente quella direzione.

· Quale importanza ricopre l'integrazione tra il software e l'hardware per la creazione di nuove apparecchiature? Intel lavora a contatto con i maggiori sviluppatori di software per plasmare i propri processori sui sistemi operativi e le applicazioni di maggiore diffusione?
Lo sviluppo delle piattaforme hardware e quello delle applicazioni software sicuramente viaggiano di pari passo: i processori sempre più potenti permettono l'esecuzione veloce di applicazioni sempre più ricche; queste poi richiedono che i processori diventino ancora più potenti. È una

Il Pentium II di Intel è il processore su cui si fonda la strategia di marketing della compagnia per il 1998, anno in cui esso verrà proposto in svariate nuove (e più potenti) versioni.

HaliFax nasce nel 1989 come distributore di prodotti di elettronica di consumo e di telecomunicazione. Nel '90 e uno dei primi distributori italiani di telefonia mobile Motorola; due anni più tardi entra nel mondo del gioco elettronico con le prime console a 8-bit. Nel 1993, con l'avvento delle console a 16 bit, Halifax ottiene la distribuzione esclusiva di alcuni prestigiosi titoli come Star Wars, e prosegue il supporto per queste piattaforme anche nel 1994, anno del grande successo di Mortal Kombat 2. Il 1996 è un anno cruciale, in quanto con l'avvento delle nuove console a 32-bit Halifax rafforza notevolmente la sua posizione del mercato italiano acquisendo case di notevole prestigio internazionale come Eidos e GT Interactive. Il 1997 è la totale conferma che Halifax intende sviluppare crescere anche nel mercato dei giochi per computer. La struttura commerciale si avvale di 30 agenti che coprono tutto il territorio nazionale, più un servizio vendite e telesales estremamente impegnato.. Per il 1998 Halifax intende diventare un punto di riferimento importante per tutti operatori del mondo sia per consorte per PC. Ecco qui di seguito alcune software house rappresentate in Italia da Halifax: Psygnosis (PC), Eidos (PSX), Infogrames e Ocean (PSX), GTI (PC e PSX), Codemasters (PC e PSX), Interplay (PC e PSX).

Abbiamo rivolto le nostre domande a Raphael Galante, presidente di Halifax.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Il 1997 è stato un anno molto intenso e di notevole "scrematura" nel mercato. È aumentato il gap tra i titoli migliori e quelli medi. I giochi budget stanno acquisendo una posizione importante nel mercato. Nella prima parte dell'anno, Halifax sarà orgogliosa di presentare alcuni grandi titoli come Formula 1 '97, Sensible Soccer 2000, Unreal e Die by the Sword.

· Qual è stato il maggior successo dell'anno per Halifax, e quale la maggiore sorpresa?

Il maggior successo dell'anno per Halifax è stato Tomb Raider 2 per PlayStation, e Total Annihiliation per PC. La maggiore sorpresa TOCA Touring Car, Abe's Oddysee per PSX, mentre per PC Kick Off 98, G-Police e ancora TOCA.

· Quale rapporto esiste tra il volume di vendite registrato nella ricca stagione natalizia e il resto dell'anno?

Circa il 55% delle vendite avvengono durante il periodo delle festività.

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?

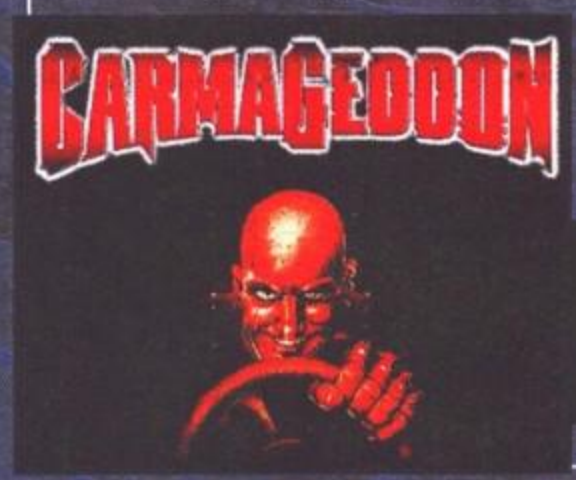
Incidono notevolmente, se sono accompagnate da una strategia distributiva e di marketing adeguata.

· Quanta importanza assume la localizzazione in lingua Italiana del software per gli acquirenti?

La localizzazione sta diventando sempre con maggiore forza un aspetto importante e per alcuni titoli essa, e in particolar modo la sua qualità, è fondamentale per il successo di un videogioco.

· Quanto contano le licenze, ovvero l'affiancare ad un gioco un titolo o un nome di successo (film, campioni sportivi, ecc.)

Le licenze sono molto efficaci, in particolar modo in un settore così dinamico giovane. Spesso una licenza può segnare la sorte di videogioco rispetto d'altri concorrenti.




Carmaggeddon della SCI è stato uno dei giochi più controversi dell'anno, e ha generato un vero e proprio caso sociologico: quanto incidono questi avvenimenti sulle vendite di un prodotto?

La Ubi Soft Entertainment è stata costituita a Parigi nel 1986 dai fratelli Guillemot. Da allora la società ha registrato una crescita costante, sia in termini di fatturato (345 milioni di franchi nell'esercizio 96/97, con il 38,5% in più rispetto all'anno precedente) che di personale impiegato (ca. 600 persone nel mondo); nel 1996, al fine di reperire i mezzi finanziari per una ulteriore crescita, la società viene quotata nel secondo mercato della Borsa di Parigi, con ottimi risultati (attualmente il valore azionario si aggira sui 550 franchi, contro i 180 iniziali). Per l'esercizio che avrà termine a marzo '98, il fatturato ha già segnato un aumento dell'80% sul semestre precedente. Le strategie di sviluppo di Ubi Soft poggiano su 2 direttive principali: una spiccata sensibilità nei confronti delle nuove tecnologie (sviluppando software per Pentium MMX, Pentium II, DVD Rom...), ed un approccio mondiale al prodotto, di cui la Ubi Soft S.p.A., una delle poche filiali italiane di una software house straniera, ne è l'esempio. La Ubi Soft è infatti presente nel mondo con 11 filiali estere, e distribuisce i suoi prodotti in 42 paesi. Recentemente gli uffici italiani hanno poi raccolto una nuova sfida, con la creazione di una divisione hardware che commercializza accessori e periferiche della Guillemot International.

Abbiamo rivolto le nostre domande a Franco Cassani, responsabile marketing di Ubi Soft Italia.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Nel nostro caso specifico, il 1997 ha rappresentato il consolidamento della filiale italiana, con una crescita di importanza che è andata di pari passo con quella del mercato nostrano: i volumi di vendita, ma anche la cultura informatica hanno dimostrato come questo mercato stia finalmente iniziando ad entrare in una fase di maturità. Certo rimangono molti problemi ed anomalie rispetto ai mercati esteri, fra tutti un sistema distributivo frammentato ed una cronica carenza di dati certi ed inconfutabili su vendite, hardware installato ecc.; il 1998 dovrebbe dunque portare, o almeno questo è l'augurio, ad un ulteriore avvicinamento del nostro mercato agli standard stranieri.

· Qual e stato il maggior successo dell'anno per Ubi Soft, e quale la maggiore sorpresa?

"F1 Racing Simulation" si è rivelato certamente un successo senza precedenti, ma che comunque ci aspettavamo, avendo investito circa 1 anno e mezzo di lavoro su questo titolo. Una piacevolissima sorpresa è stata invece la performance registrata dalla linea "Rayman": l'uomo raggio, la mascotte della nostra società, nonostante i suoi 2 anni e mezzo di vita, che la rende una veterana del nostro settore, continua ad essere venduta malgrado l'avvento di tecnologie, come le schede 3D, capaci di rappresentare effetti grafici a suo tempo impensabili. Il gioco originario è entrato a far parte inoltre della linea Platinum per PSX, e rappresenta a tutt'oggi uno dei prodotti più venduti del nostro catalogo.

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?

Incidono sicuramente: alcune riviste "opinion leaders" possono fare la differenza sul mercato, e questo non solo dal punto di vista dell'utente finale, ma anche da parte dei retailers; come dicevo prima, in mancanza di altri dati su cui basarsi, i negozianti fanno riferimento alle riviste del settore (non solo quelle specifiche per il trade) per testare il mercato; gli agenti della 3DPlanet, nostro distributore esclusivista per la linea PC, visitano periodicamente i clienti con press pack che riportano proprio le valutazioni delle riviste specializzate, e anche su queste basano i loro argomenti di vendita. Ovviamente questo aspetto rappresenta una variabile importante del Mkg mix, ma non l'unica; il successo del gioco dipende anche dal supporto che si riesce a dare al trade, nonché dall'assistenza post-vendita, aspetto spesso ancora carente nel nostro settore, e su cui stiamo investendo in particolar modo.

· Quanta importanza assume la localizzazione in lingua italiana del software per gli acquirenti?

Elevata, anche se occorrerebbe ovviamente distinguere tra videogames ed edutainment: per quest'ultimo settore la localizzazione, pur essendo un procedimento abbastanza costoso se fatto con professionalità, diventa imprescindibile. Per i videogames in senso stretto invece, l'utente si accontenta spesso della traduzione del manuale, arrivando addirittura a preferire la versione in originale, quando la localizzazione risulta approssimativa. La politica di internazionalizzazione della Ubi Soft deriva proprio dalla precisa volontà di seguire da vicino ogni mercato locale, per adattare il software alle specifiche esigenze dei luoghi in cui esso viene commercializzato.

· Come si pone il mercato italiano a livello Europeo, ad esempio a confronto di una nazione come la Francia?

Come dicevo il mercato italiano è ancora relativamente immaturo, ma, per lo stesso motivo, con ottime prospettive di crescita: questo lo notiamo sia dal punto di vista delle vendite, in continua crescita, sia dall'analisi dei dati in nostro possesso. F1 Racing Simulation ha infatti denotato un mercato di qualità per quanto concerne il parco hardware installato: il gioco, pur richiedendo macchine di fascia alta, con schede accelerate 3D, ha avuto un ottimo risultato di vendita, che ha notevolmente abbassato il differenziale tra il nostro mercato e quello francese, con cui siamo ovviamente portati a confrontarci regolarmente. Persistono ancora, invece, notevoli differenze per i prodotti multimediali, ma probabilmente è solo questione di tempo; in questo senso, noi proseguiamo nella politica di "personalizzazione dei prodotti" con i gusti ed alla cultura del pubblico italiano.

# matrox

Matrox Graphics Inc. nasce nel '76 dall'iniziativa di due ingegneri elettronici di Montreal, Branco Matic e Lorne Trottier, ancora oggi saldamente coinvolti nella guida tecnologica della società. Matrox, fra la sede di Dorval, Montreal (Quebec-Canada) e gli uffici internazionali, occupa oltre 1000 addetti; il grande successo dei prodotti legati alla computergrafica ha determinato nel '94 il nascere di Matrox Graphics Inc, consociata con stessa sede, dedicata esclusivamente alla progettazione e commercializzazione dei prodotti sul chip proprietario MGA.
Oggi Matrox ha Uffici diretti (filiali) in tutto il mondo ed in particolare in Europa, mercato di estrema importanza per la società canadese. In Europa gli uffici nazionali, con compiti di marketing tecnico e commerciale, sono situati a Londra, Parigi, Monaco. In Italia, dall'aprile 97, 3G electronics ha smesso le vesti di Distributore assumendo gli stessi incarichi degli Uffici internazionali (guida marketing, tecnica e commerciale del mercato nazionale) e coadiuvando gli importatori autorizzati.
I mercati cui si rivolge Matrox sono quelli dell'integrazione e della Distribuzione con prodotti idonei a rispondere alle esigenze del settore professionale main-stream (Millennium, Millennium II), del settore aziendale main-stream (Mystique 220 Business), del settore Home per il quale è il primo Costruttore a proporre il video digitale come passatempo alternativo (Mystique 220 + modulo video Rainbow Runner) e, per l'area degli appassionati di videogiochi estremi, propone Matrox m3D, la proposta add-in per gli oltre oltre sette milioni di acceleratori serie Millennium e serie Mystique in tutto il mondo.
Abbiamo rivolto le nostre domande a Maria Teresa Gallo Gorgatti, Marketing Manager di 3G Electronics Italia.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato delle schede grafiche in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Nel '97 il mercato delle schede grafiche è stato in forte espansione: la richiesta di schede Branded, ovvero di quelle riconosciute come standard di accelerazione grafica di qualità, è stata superiore alle previsioni, soprattutto nell'ultima parte dell'anno, in cui, nonostante gli sforzi produttivi e gestionali, la grande domanda di schede Matrox è stata solo "parzialmente" soddisfatta.
In cifre, possiamo dire che nel '97 sono stati importati dai Distributori nazionali schede Matrox per un valore di circa 23,5 milioni di dollari americani: rispetto al 96 un incremento del 74%.
Fare le previsioni per il '98 non è semplice, dati i cambiamenti cui portano le nuove CPU ed i nuovi bus e, soprattutto, data la tendenza alla riduzione dei costi di produzione. Tuttavia, si prevede per la tecnologia Matrox in Italia un ulteriore incremento del 25, 30% in termini di fatturato.

· Quale penetrazione ha Matrox nel settore delle schede grafiche principalmente volte all'utilizzo con i videogiochi?

Mystique è stata la "pietra miliare" nel mercato del videogioco consumer 2D e 3D durante il 1996. Per il settore "verticale" del videogioco 3D "estremo" ed adulto, Matrox ha scelto la tecnologia PowerVR2, caratterizzata dal 3D ad alta risoluzione. Da ottobre ad oggi Matrox ha commercializzato oltre 250.000 schede add-in Matrox m3D. Come al solito l'Europa è il mercato di riferimento: m3D è stata particolarmente apprezzata in Inghilterra ed anche il mercato italiano ha ben accolto questo prodotto Matrox, correttamente inteso come add-in di buona qualità, conveniente, adatto a CPU di nuova generazione.
Anche se la tecnologia 3DFX si propone come lo standard grafico per il videogioco avanzato, Matrox mantiene solide relazioni con gli sviluppatori di giochi: molti supportano già in "scatola" l'hardware Matrox. Supporto per i principali giochi viene previsto con driver e patches: con m3D si gioca in modo apprezzabile con i giochi glQuake, SGL (API proprietaria) e Direct3D.
Quanto detto vale per gli attuali prodotti sul mercato, ma anche per il futuro imminente Matrox prevede un solido impegno nel settore dei videogiochi.

· Quale importanza ricopre il bundle, ovvero la dotazione di software inclusa con una scheda, nelle scelte del consumatore?

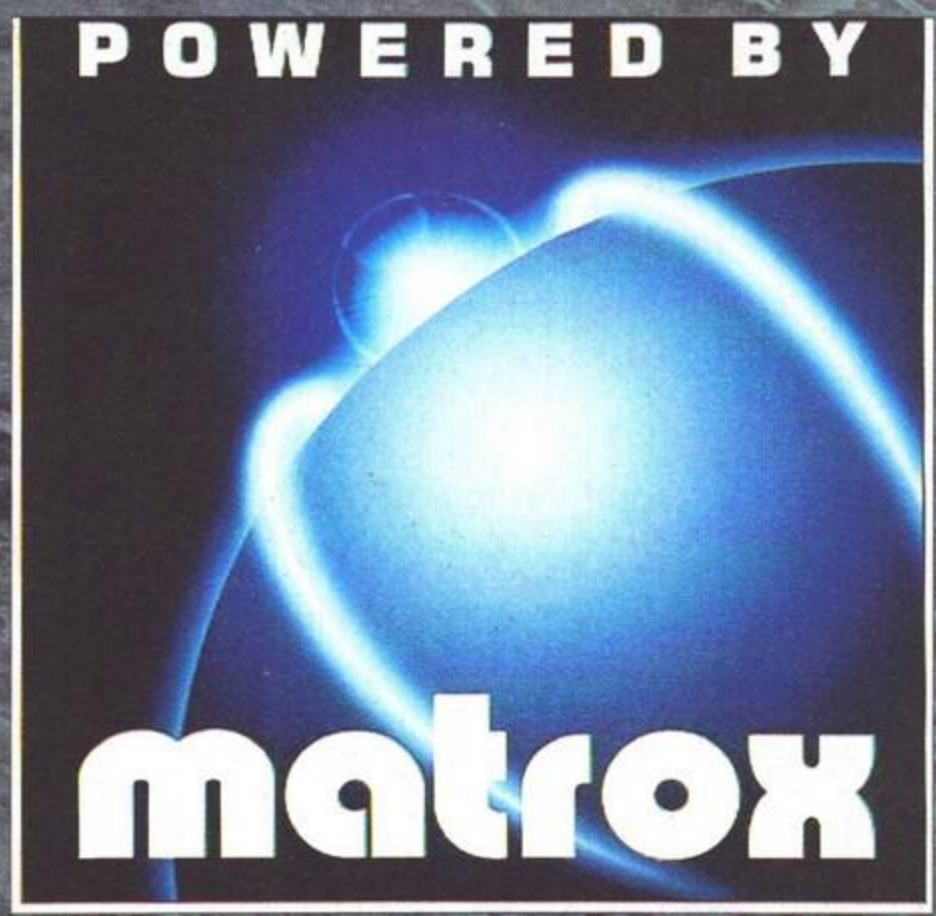
Il successo di m3D dimostra il valore del software a corredo. Una scheda giudicata dagli esperti di settore un buon prodotto ma non un prodotto "Top" (è anche il giudizio di TGM!) è stata accolta favorevolmente perché proposta da un marchio considerato "serio" e soprattutto per la ricca dotazione software che permette subito di "giocare" e che ha un valore economico non trascurabile.

· La tendenza dei produttori di CPU è di integrare nel processore centrale le funzionalità comunemente assolte dalle schede video e audio. Ritenete che questo possa realmente accadere? Quale strada sceglierà il mercato, l'integrazione o quella attuale?

Da anni siamo partner di una società specializzata in controllori video-grafici per PC e sono anni che sentiamo annunciare il tramonto degli acceleratori grafici a causa dell'accresciuta potenza delle CPU. Puntualmente, insieme a CPU più potenti sono apparsi acceleratori grafici ancora più potenti che hanno relegato i computer con chip grafico on board al mercato di fascia economica molto bassa.

· Quali miglioramenti è lecito aspettarsi dalle nuove tecnologie rivolte alla grafica come il bus AGP, e qual è il prossimo grande passo per questo tipo di periferiche, dal punto di vista tecnico?

Indipendentemente dalle funzioni (con relativi acronimi alla moda: DMA, DIME, GART, pipeline, side band signaling) che via via verranno implementate nella tecnologia AGP, quando giungerà a maturità, e che oggi richiedono ancora tempo per essere convenientemente sfruttate sia dai produttori di hardware (schede grafiche e chip-set) che dei produttori software (con particolare riferimento agli sviluppatori di giochi), la grande novità del nuovo bus AGP è proprio l' "advanced graphic port": dedicata esclusivamente alle operazioni grafiche. In questo modo la banda PCI resta libera per le altre periferiche, dischi, networking, stampanti, etc. che potranno sviluppare al massimo le proprie capacità tecnologiche (sino ad oggi la banda su bus PCI è utilizzata in maniera sempre più "prepotente" dal controllore grafico).
La proposta Matrox sta adeguandosi al bus AGP: Millennium II, scheda professionale in Windows NT è proposta su bus AGP per i sistemi professionali e, in collegamento con Rainbow Runner Studio (versione per Millennium II), è pronta per l'agile condivisione in rete di grafica e video (compresso MPEG o MJPEG) senza perdita di frames e con alta qualità.
E i prodotti Matrox della prossima generazione? AGP oriented: c'è da scommetterci!



DELPI

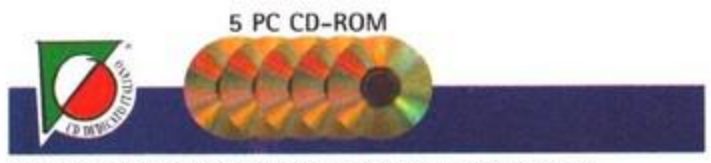
# Là dove c'era MYST
# ci sarà RIVEN.

RIVEN

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 100 Mhz, 16 Mb RAM - Minimo HD 75 Mb liberi, Windows '95, Super VGA (640x480, 256 colori), scheda audio Mouse, Lettore CD-ROM 4X, scheda video audio compatibile con direct-x.

## RIVEN

La magia, il mistero, il fascino, la spettacolarità del gioco che ha fatto la storia dei games proseguono in questo sicuro best-seller. Artus è alla ricerca di sua moglie Catherine, intrappolata in un mondo enigmatico e bellissimo: RIVEN. Liberarla sarà un'esperienza totalmente coinvolgente e senza precedenti.




TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

Abbiamo rivolto le nostre domande a Marco Melai (in foto), Marketing Director di Virgin Interactive Italy.

· Virgin parla di Virgin: illustrare le principali caratteristiche dell'azienda e la sua attuale posizione nel panorama del mercato Italiano.

**VIRGIN** vuole, fortissimamente vuole essere protagonista del mercato: per innovazione, qualità' e naturalmente vendite, il tutto con quel pizzico di stravaganza che permette di battere strade nuove mai percorse prima.

**VIRGIN** crede nelle competenze e quindi per la distribuzione si affida alle società' specializzate in tal senso:

- **SONY** per la Playstation
- **LEADER** per il **PC-CD**

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Il mercato dei videogiochi in Italia e nel mondo è un mercato che presenta tassi di crescita "mostruosi",

In questa situazione il budget paradossalmente non è il fattore critico: spesso si danno I "numeri", I budget si raddoppiano o si triplicano e poi a fine anno si scopre che il mercato è cresciuto "solo" del 30% invece che del 100%.Numeri difficilmente calcolabili in assenza di fonti certe e quindi assolutamente inutili, se non come indici di tendenze generali. E' importante invece cogliere l'aspetto qualitativo della crescita e le opportunità' ad essa collegate, le professionalità' che si stanno sviluppando, I numerosi nuovi negozi e I nuovi consumatori.

Il lato oscuro e' pero' rappresentato da una sorta di improvvisazione e mancanza di professionalità' proprie dei settori a crescita rapida, in cui le competenze non si evolvono con il medesimo ritmo del mercato.

Il 1998 e' l'anno in cui il mercato diventerà' maturo, l'aspetto qualità', servizio e competenza diventeranno uno dei fattori critici di successo e non sarà' più' sufficiente avere un ricco portafoglio di prodotti, qualunque essi siano, e una rete vendita "abbastanza" capillare per crescere.

· Qual e stato il maggior successo dell'anno per Virgin, e quale la maggiore sorpresa?

**BLADE RUNNER** e' il successo della Virgin e di tutto il mercato. E' "IL GIOCO" che per primo e' riuscito ad andare oltre I confini del mondo dei videogiocatori. Infatti ne hanno parlato con competenza molte televisioni e quotidiani nazionali, senza cadere nei banali preconcetti sulla vacuità e dannosità' dei videogiochi, e questo sicuramente e' il merito più' grande di **BLADE RUNNER.**

Stiamo diventando adulti: all'inizio del secolo il cinema era "una professione disdicevole dai contenuti futili e dannosi per le nuove generazioni" oggi e' una forma d'arte riconosciuta e celebrata; allo stesso modo noi siamo pionieri e tra cento anni I videogiochi saranno un'arte e **BLADE RUNNER** ne sarà una pietra miliare.

La maggiore sorpresa e' stata **RESIDENT EVIL** per **PC**, dal quale, supportando solo schede grafiche accelerate a cui le stime sull'installato di schede associava numeri minori, ci si aspettava un livello di vendite più' modesto. (Evidente conferma della scarsa significatività delle stime di mercato.)

· Come si spiega l'attuale proliferazione di seguiti, continuazioni e sequel vari a sfavore di videogiochi completamente "originali"?

I due aspetti non sono assolutamente in contraddizione: possiamo avere seguiti veramente innovativi così come titoli nuovi che di innovativo hanno ben poco; l'importante è la serietà della software house e che il "patto" che essa ha con il suo pubblico sia rispettato.

Chiaramente un mercato in espansione concedeva molti spazi in cui anche I meno abili riuscivano a sopravvivere. Oggi I costi di sviluppo sono cosi' elevati che tra le softwar house è in atto un processo di concentrazione e di alleanze.

In questo contesto solo la qualità' e l'innovazione garantiscono la sopravvivenza; se poi si riesce anche a capitalizzare una notorietà' già' acquisita da un precedente successo tutto è più' facile.

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?

In un mercato in cui tutto è nuovo: dal consumatore, ai punti vendita, alle forze vendita dei distributori che trattano innumerevoli prodotti nuovi e non riescono a "metabolizzare" il prodotto con la dovuta profondità', è fondamentale il lavoro delle riviste di settore.

Il giornalista è il nocchiere del mercato, tutti hanno bisogno di fari ed ancore che aiutino a mantenere la rotta verso l'approdo sicuro del gioco che "più' piace".

In un mercato pionieristico è fondamentale però non ridursi ad un mero voto di estrema sintesi, ma occorre addentrarsi in un'analisi completa che tenga conto non solo dei valori tecnici e creativi del gioco in senso assoluto, analisi già' ottimamente svolta da tutte le riviste di settore, ma occorre confrontarsi con le software house e i distributori per capirne il posizionamento di prezzo e di concept.

Un gioco di media qualità' a un prezzo corretto che si rivolge ai nuovi consumatori a parer mio merita una votazione ben più' alta di quella che dovrebbe giustamente avere se si prescindesse dal fattore prezzo e posizionamento.

E' impensabile che un nuovo consumatore si avvicini senza timore ad un super simulatore di volo a prezzo pieno; ad un buon simulatore, magari un po' arcade, ad un prezzo medio ci si avvicina più' facilmente.

E' fondamentale, per una crescita sana e vigorosa del mercato, che questo aspetto propedeutico sia ben presente nell'analisi del gioco.

Il gioco di buona qualità' a medio prezzo è il primo passo nel nostro mondo per milioni di videogiocatori.

· Quanta importanza assume la localizzazione in lingua Italiana del software per gli acquirenti?

Se la televisione trasmettesse **BLADE RUNNER** in **INGLESE** quanti lo vedrebbero?

Virgin ha un impegno personale con I consumatori nel fornire il maggior numero di prodotti localizzati alla massima qualità' possibile, anche a costo di dover affrontare un rischio elevato di ritardo nel lancio del prodotto.

**BLADE RUNNER** e' un capolavoro di localizzazione, la ricerca linguistica nei modi di dire e nei giochi di parole e' fantastica, le voci originali del film creano un'atmosfera da pelle d'oca.

Abbiamo rivolto le nostre domande al Sig. Madrigali, titolare della C.T.O. SpA.

· CTO parla di CTO: illustrare in dettaglio le principali caratteristiche dell'azienda e la sua attuale posizione nel mercato italiano.

C.T.O. S.p.A. opera con successo nel mercato del software e dell'accessoristica per PC dal 1983, acquisendo i diritti di distribuzione in esclusiva per l'Italia e commercializzando, previa localizzazione della versione italiana quando necessario, giochi, programmi educativi, didattici e gestionali di selezionati editori italiani e stranieri. C.T.O. nasce a Bologna con l'obiettivo di diffondere prodotti software originali, di qualità e in lingua italiana, obiettivo rimasto una costante in tutta l'attività successiva, nella convinzione che l'alta qualità del prodotto meriti di essere apprezzata rendendola accessibile al mercato italiano. Tra gli editori del selezionato portafoglio C.T.O. spiccano l' Electronic Arts, tra le principali software house per quote di mercato mondiale anche del panorama attuale, la LucasArts Entertainment con le sue pietre miliari come Monkey Island 1, 2 e recentemente The Curse of Monkey Island, la serie di Guerre Stellari (X-Wing vs Tie Fighter, Jedi Knight e Shadow of the Empire) e altri splendidi giochi di avventura e d'azione di grande umorismo e spettacolarità. Da segnalare inoltre la casa francese Cryo con i suoi successi di grafica e spettacolarità come Complotto alla Corte del Re Sole, Dragon Lore II, Atlantis e prossimamente Egypte. Novalogic, specializzata nella categoria simulazioni, e Cecchi Gori con i game tratti da successi cinematografici: Nirvana e Giochi d'Artificio. Ma il catalogo C.T.O. comprende anche alcune linee di periferiche: joystick professionali per PC della statunitense CH Products, in dotazione a istituti aeronautici e sanitari, speaker MT Multimedia e joystick per varie piattaforme dell'olandese Audiosonic.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei giochi in Italia e cosa si attende dal 1998?

Per il mercato italiano del software il 1997 è stato un anno decisamente positivo, caratterizzato da una forte crescita. La spinta propulsiva ha determinato un'impennata nelle vendite sia dei prodotti per Pc che per Playstation. Per il 1998 si attende un proseguimento della tendenza positiva.

· Qual è stato il maggior successo dell'anno, e quale la maggior sorpresa?

Due sono stati i grandi successi dell'anno: Fifa 98 Road to World Cup, un vero evento grazie anche alla cronaca italiana di Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli e a Paolo Maldini, testimonial illustre di questo cammino videoludico ai mondiali di Francia. Fifa 98 è andato letteralmente a ruba in tutti i formati in cui è disponibile, tanto che prima di Natale si è dovuti ricorrere al volo di un DC6, ne esistono soltanto due ancora operativi in Europa, per l'approvvigionamento. L'altro titolo di punta dell'anno è The Curse of Monkey Island, l'attesissimo seguito (ben cinque anni dopo) di una delle avventure più avvincenti ed affascinanti della Lucas Arts. La maggior sorpresa può essere rappresentata da Motoracer, la simulazione motoristica dell'Electronic Arts ha ampiamente superato le previsioni posizionandosi tra i titoli più richiesti nei due formati in cui è disponibile (PSX e CD Rom).

· Quale rapporto esiste tra il volume delle vendite registrato nella ricca stagione natalizia e il resto dell'anno?

Quest'anno non c'è stata la classica un'impennata, ovviamente un po' aumento si, ma non significativo. Sia l'ufficio vendite che la nostra rete di agenti tende a ripetere che è stato Natale tutto l'anno, ed è ancora Natale. Insomma si continua ad operare a ritmi elevatissimi.

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?

Tra i cambiamenti accennati in precedenza va sottolineata una maggior consapevolezza da parte del cliente che conosce meglio i prodotti e tende a fare acquisti mirati. Conoscenza che deriva anche dall'approfondimento attraverso la letture delle riviste specializzate, è chiaro che sul cliente più accorto una recensione positiva o negativa finisce con l'influenzare la scelta d'acquisto.

· Che importanza ricopre la localizzazione italiana del software?

Ovviamente ne agevola la giocabilità. In generale incide moltissimo per quanto riguarda le avventure ed i giochi di strategia, ma anche nella categoria delle simulazioni sportive, ad esempio, è stata molto apprezzata la cronaca italiana di Fifa 98 Road to World Cup ad opera di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi.

· E' maturato il mercato dei videogiochi in Italia in questi anni? Sono cambiati i metodi di scelta dei consumatori?

La naturale conseguenza di un mercato ipertrofico è una maggior selezione basata sulla qualità. Sta crescendo, e dovrà crescere sempre di più, anche la professionalità del rivenditore per essere in grado di scegliere e di proporre prodotti di standard elevato. Anche l'utente finale è più consapevole delle offerte del mercato e in generale tende a fare acquisti mirati: sa quello che vuole.

DELPI

# Vedrai cose che gli umani...
## ...possono solo immaginare.

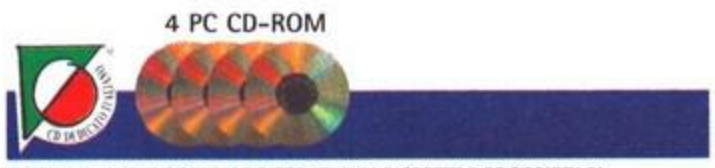
Virgin INTERactive

BLADE RUNNER™

Programma e Manuale in italiano.

## BLADE RUNNER

Le avventure fantascientifiche di questo autentico cult stanno per essere replicate sul tuo schermo.
E i replicanti sono già in agguato, pronti a tutto e sempre più difficili da smascherare.
Buona Fortuna...




TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

# CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

· Che anno è stato il 1997 per il mercato delle schede grafiche in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Il 1997 è stato l'anno della svolta per Creative Labs, che è passata dal ruolo di "enfant prodige" dell'IT a quello di azienda modernamente strutturata e gestita. Negli anni precedenti, infatti, Creative Labs è stata praticamente travolta dall'incredibile evoluzione del fatturato (1,2 miliardi di dollari nell'anno fiscale 1997) e di interesse verso il multimedia. Creative ha sofferto del male tipico delle aziende in espansione troppo veloce, con un proliferare di strutture decisionali sempre più complesse e una visione velata delle priorità aziendali.

La velocità dei cambiamenti tecnologici nel settore dei CD-ROM e le conseguenti altalene di prezzo, unitamente all'iperbolica crescita del mercato ci ha resi miopi di fronte a due grandi fattori che hanno, da sempre, contraddistinto la nostra azienda: il profondo legame con i nostri clienti finali, dei quali condividiamo l'entusiasmo per il multimedia e la superiorità tecnologica dei nostri prodotti. Nel 1997 abbiamo ritrovato il nostro focus nelle schede audio, ripreso gli investimenti in nuovi, eccitanti prodotti che iniziano ad essere presenti sul mercato, rispondendo alle sempre più alle esigenti richieste da parte dell'utilizzatore di prodotti multimediali.

Contemporaneamente una semplificazione delle strutture decisionali ci ha permesso di porre la nostra Ricerca e Sviluppo sempre più a contatto con il mercato.

Per lo specifico mercato Italiano, il 1996 è stato semplicemente incredibile. Il fatto di averlo superato nel 1997 significa che il consolidamento del nostro giovanissimo ed entusiasta team ci ha permesso di crescere nella conoscenza del canale distributivo e delle richieste degli utenti. Siamo ora stabilmente tra i dieci più grandi fornitori dei nostri attuali partner e cresciamo insieme a loro.

Il 1998 è (ancora) un anno di transizione tra una Creative estremamente legata all'immagine Sound Blaster e una Creative sempre più leader tecnologica in tutti gli accessori add-on per gli utenti di multimedialità. Ci aspettiamo una consistente crescita sia di fatturato sia, soprattutto, di unità vendute per il mercato delle schede sonore, un'entusiasmante crescita dei lettori DVD e del mercato delle schede acceleratrici 3D dove contiamo di diventare uno dei leader di mercato.

Siamo invece stati "obbligati" a proporre sul mercato i sistemi di altoparlanti progettati e costruiti dall'americana Cambridge SoundWorks, azienda oggi acquisita da Creative. E' infatti inutile proporre schede sonore sempre migliori quando il suono viene riprodotto da altoparlanti dove la qualità, l'ampiezza e l'armonia del suono vengono contrapposti a dimensione e picco massimo di potenza senza privilegiare i valori di risposta in frequenza o la distorsione massima. Mancava sul mercato una soluzione che consentisse la qualità dell'Hi-Fi sul computer.

· Quale importanza ricopre il bundle, ovvero la dotazione di software inclusa con una scheda, nelle scelte del consumatore?

Il bundle di prodotti "ottimizzati" per una determinata scheda si può rivelare a lungo termine un boomerang per la stessa azienda produttrice. Con altri software, non ottimizzati, o semplicemente utilizzando il software su un altro computer le prestazioni crollano lasciando l'utente con un sapore amaro in bocca...lo stesso che avrà quando vorrà aggiornare il suo computer con qualche altro optional.

· La tendenza dei produttori di CPU è di integrare nel processore centrale le funzionalità comunemente assolte dalle schede video e audio. Ritenete che questo possa realmente accadere? Quale strada sceglierà il mercato, l'integrazione o quella attuale?

La tendenza nel mercato dell'informatica porta alla diminuzione dei prezzi della componentistica parallelamente all'aumento dei volumi. Per contrastare questo trend i produttori di CPU includono nei processori nuove funzionalità e/o potenze mantenendo il prezzo costante. Nella realtà grossissimi "salti" tecnologici come quelli da 286 a 386 non avvengono più perché ci avviciniamo sempre più ai limiti fisici che la tecnologia può attualmente offrire. Le differenze sono più dettate dal mercato e dal marketing che non dalla tecnologia.

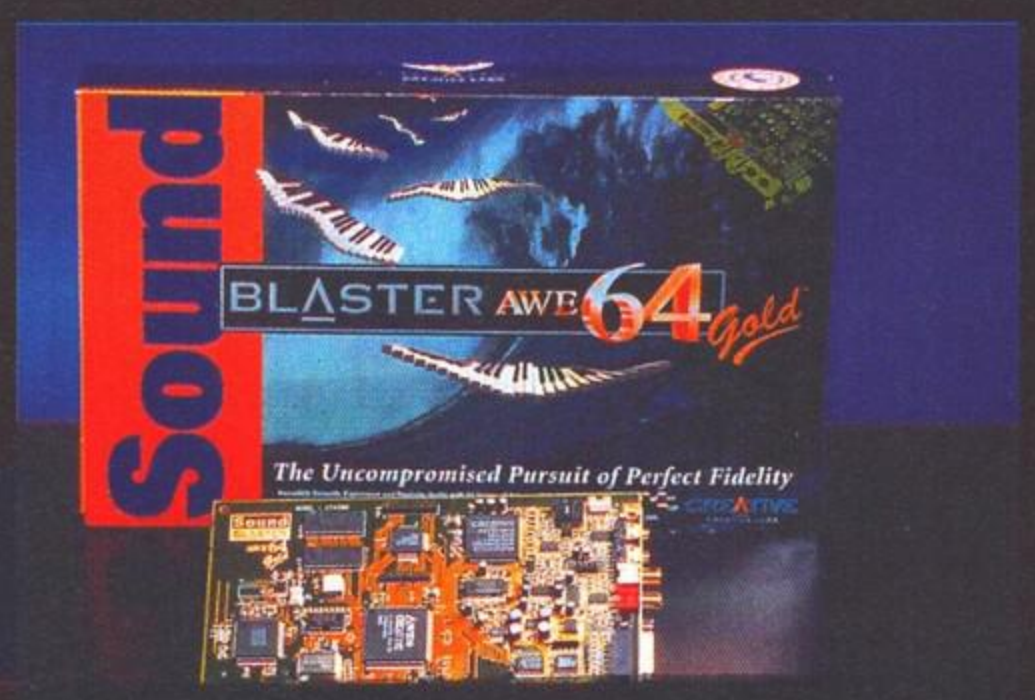
Gli utenti lo stanno imparando (... a loro spese), meglio un PC con una CPU di medio livello e ottimi accessori Audio e Video che uno dell'ultimissima generazione...chiedetelo agli acquirenti natalizi di un Pentium II che alla befana hanno visto ridursi il costo dello stesso personal di oltre 500.000 lire. Inoltre l'aumento della potenza e della versatilità delle "schede optional" è molto più rapida della crescita di potenza delle CPU.

Un esempio è rappresentato dal nostro nuovo chip Emu 10K1: avrà potenza paragonabile a quella di un processore Pentium75 ma sarà circa 5 volte più potente della attuale generazione di schede audio. Questa potenza verrà utilizzata per il futuro del suono...l'environmental audio

· Quali miglioramenti è lecito aspettarsi dalle nuove tecnologie rivolte alla grafica come il bus AGP, e qual è il prossimo grande passo per questo tipo di periferiche, dal punto di vista tecnico?

Parlando di sistemi per la riproduzione dell'audio, la vera sfida è da sempre quella di rappresentare con il massimo realismo la scena sonora. Oggi l'audio tridimensionale viene ricreato utilizzando due altoparlanti grazie ad una tecnologia detta Head Related Transfer Functions (HRTF), il grosso limite di questa soluzione è che non considera lo spostamento della persona che ascolta. Potrebbe funzionare solo se l'ascoltatore non cambiasse posizione di ascolto, questo limite va ad opporsi al comportamento istintivo della persona che muove la testa cercando di localizzare la sorgente del suono. La nuova rivoluzione in termini di realismo si chiama Environmental Audio, ovvero audio ambientale. L'Environmental Audio porterà le schede sonore della prossima generazione a riprodurre suoni come se venissero veramente eseguiti dal vivo nell'ambiente nel quale ci si trova, indipendentemente dal posizionamento degli altoparlanti e dell'ascoltatore, sarà anche possibile emulare con il massimo realismo ambienti diversi da quelli nel quale ci si trova, riprodurre quindi i suoni come se ci si trovasse in un teatro, in una strada o...in una foresta tropicale!

Il chip audio della nuova generazione, l'Emu 10K1, porterà questo realismo nei PC.




La Sound Blaster ha, de facto, introdotto il fattore audio all'interno della struttura del PC: è ormai uno standard di mercato, e una periferica immancabile in qualunque configurazione.

Leader è opera nel settore della distribuzione di prodotti multimediali di intrattenimento interattivo dal 1984. L'offerta di Leader copre l'intero mercato dei titoli multimediali. La struttura Leader prevede delle divisioni che si occupano di prodotti specifici: Games, Family (prodotti per la famiglia appartenenti ai generi: educativi, reference e utility),Special Business (prodotti hardware sinergici ai Games quali Joystick, Pad, Volanti, libri per l'informatica e videocassette) e Microsoft.
Leader distribuisce in esclusiva i prodotti CD-Rom di alcuni dei principali publishers del mercato estero ed italiano: CUC, Virgin, Gremlin, Europress, Eidos, Microprose, Ocean, Broderbund, The Learning Company, Mondadori.
Dal settembre 1997 Leader è diventata distributore dei prodotti Microsoft.
La commercializzazione dei prodotti avviene tramite una rete di vendita composta di agenti monomandatari. La rete di vendita Leader copre capillarmente l'intero territorio nazionale.
I principali canali nei quali Leader commercializza i prodotti sono: Computer shop e video games shop, Grande Distribuzione, negozi di elettronica, librerie e in alcuni negozi di giocattoli.
La logistica Leader è uno dei punti di forza dell'azienda. Leader è in grado di consegnare i prodotti in Italia in 24 ore. Un'altra attività fondamentale è la localizzazione dei titoli che permette di uscire con la versione italiana in contemporanea con la versione inglese.
Leader svolge un'intensa attività di comunicazione, sia a livello corporate sia a livello di prodotto. Le attività di comunicazione utilizzano le principali testate specializzate ed i mass media.
Nel 1997 Leader per la prima volta ha sponsorizzato una serie di trasmissioni televisive: Ciro il Figlio di Target, Sarabanda e Fuego (Italia 1), Target (Canale 5).
Leader è stata sponsor di attività speciali come Streetball e ha partecipato a Fiere di settore (Smau).
Abbiamo rivolto le nostre domande a John Holder, presidente di Leader S.p.A.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?
Il 1997 nel mercato dei videogiochi può essere sintetizzato con:
- PC: crescita del mercato parzialmente contrastata dall'aumento della pirateria che è stata favorita dalla discesa dei prezzi dei masterizzatori e CD.
- Console: il segmento che ha registrato la crescita più elevata. La Sony Play Station ha praticamente monopolizzato il mercato delle console.
Il 1998 dovrebbe registrare una crescita sostanziale sia del mercato del software per PC che del software per console.
Per Leader il 1998 si è già aperto nei migliori dei modi con l'arrivo di Blade Runner in italiano.

· Qual e stato il maggior successo dell'anno per Leader, e quale la maggiore sorpresa?
Per Leader i maggiori successi del 1997 sono stati: Tomb Raider 2, Actua Soccer 2(CD e PSX), Broken Sword 2, F22 e Riven.

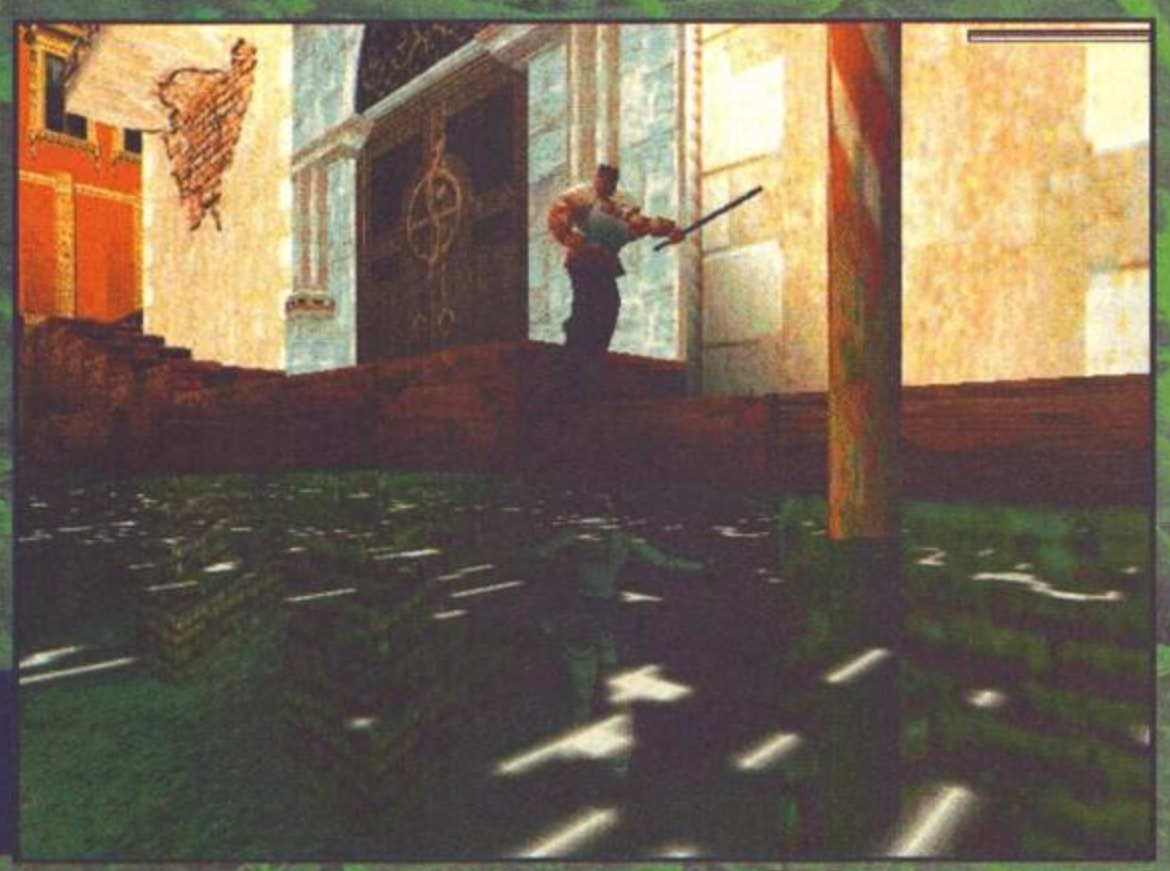
· Come sono ripartite le vendite di software nel corso dei vari periodi dell'anno?
Il periodo Natalizio è la fase dell'anno dove si concentrano ancora la maggior parte delle vendite. La suddivisione per periodo è orientativamente:
Gennaio-Aprile: 25%
Maggio-Agosto 15%
Settembre-Ottobre 20%
Novembre-Dicembre 40%

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?
I voti assegnati dalle riviste specializzate hanno un'importanza strategica soprattutto nei giochi. Anche una recente ricerca (Fonte IDC) ha evidenziato come ai primi posti fra le fonti di informazione nell'acquisto di prodotti informatici ci sono le riviste specializzate.a

· Quanta importanza assume la localizzazione in lingua Italiana del software per gli acquirenti?
La localizzazione in lingua italiana assume una notevole importanza nel software. Per alcuni tipi di prodotto la localizzazione è una condizione necessaria: si pensi alle avventure o ai giochi strategici
che risulterebbero, se distribuiti in inglese, ingiocabili dalla stragrande maggioranza degli utenti. Discorso analogo può essere fatto per i titoli educativi.
Lo sforzo profuso nelle localizzazioni è segno evidente dell'importanza attribuita da Leader ai prodotti in italiano che sono ormai una richiesta precisa del mercato.

· Come vi ponete nei confronti della pirateria?
L'azione di Leader nei confronti della pirateria si divide su più fronti:
- Leader è membro della BSA che svolge un'attività nei confronti della pirateria.
- Nel 1998 Leader sta valutando di proteggere i principali titoli di cui farà la localizzazione con programmi di protezione.
- Leader ha intrapreso azioni legali direttamente nei confronti dei rivenditori che copiavano i prodotti.

· Quanto contano le licenze, ovvero l'affiancare ad un gioco un titolo o un nome di successo (film, campioni sportivi, ecc.)
Nel mercato dei videogiochi un ruolo fondamentale è attribuito alla qualità del prodotto.
L'associazione di un prodotto con un film di successo, un personaggio o anche un ambiente particolare (Formula 1, Fifa) può, a parità di qualità del titolo, avere due effetti principali:
- effetto sulle emozioni del utente che preferisce trovarsi immerso in un ambiente concreto e non inventato (esempio: il verso campionato di F1 con tracciati e macchine in tutto simili alla realtà)
- effetto sulla comunicazione: la comunicazione risulta facilitata se abbinata ad un personaggio di richiamo.



Tomb Raider II non è stato accolto con lo stesso clamore dell'originale, ma il suo successo di mercato rappresenta comunque una grande conferma.

Global Game è una società nata nel 1994, e con soli 4 dipendenti e 3 negozi in franchising diventa in soli 3 anni la prima e unica grande catena in franchising con oggi 30 in Italia, negozi 2 in Svizzera e 1 in Lussemburgo. La società oggi vanta una struttura commerciale di 300 Mq. e 12 dipendenti. La sua estrema flessibilità commerciale e strategica gli ha permesso di conquistare una solida quota di mercato non indifferente.

Abbiamo rivolto le nostre domande ad Antonella Civello (in foto), responsabile marketing.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998 ?

Con i suoi 22 miliardi di fatturato nel 1997, il gruppo Global Game si appresta a raddoppiare i 33 punti vendita attuali in 60 operativi entro la fine dell'anno, e con un raggiungimento di fatturato di almeno 40 miliardi, divenendo in assoluto la più grande struttura commerciale specializzata in videogiochi destinati al consumer. Il 1998 è destinato ad essere un anno interessantissimo, in quanto la continua espansione tecnologica vedrà nascere sistemi nuovi come la Playstation 2 e la nuova piattaforma di Sega.

· Come funziona il Franchising e quali vantaggi offre a chi intende entrare nel settore dei videogiochi ?

Il franchising è una formula estremamente vantaggiosa già validamente sperimentata in tantissimi altri paesi. Per franchising si intende un rapporto contrattuale attraverso il quale un'azienda ( Franchisor ) provvista di un marchio e di prodotti notariamente diffusi ( Sony - Nintendo - Sega etc.), offre ad altre imprese la possibilità e il privilegio di iniziare un'attività commerciale sotto la sua insegna e la garanzia del suo marchio. Per gli affiliati tutto questo si traduce in :

n ridurre il rischio d'impresa con il vantaggio di essere sul mercato a livello competitivo rispetto alla concorrenza ;

n avere facilitazioni di finanziamento sullo stock iniziale, da qui la riduzione dell'investimento totale ;

n acquistare una maggiore professionalità commerciale sia attraverso corsi di formazione dell'affiliato, sia gestendo un'attività che è supervisionata costantemente da un marchio che è modello d'impresa ;

n dedicarsi con tranquillità allo sviluppo dell'attività autonoma, tralasciando problemi quali : approvvigionamento delle merci, selezione dei prodotti, pubblicità collettiva, che sono a carico dell'affiliante.

Per concludere Global Game offre ai suoi affiliati la totale protezione dell'investimento attraverso operazioni di reso dell'invenduto ogni semestre, inoltre bisogna osservare attentamente i seguenti dati :

n il 95% della popolazione riesce, nel corso della propria vita, ad accumulare benessere o addirittura ricchezza ; tra questi, la maggior parte (74%) è rappresentata da coloro i quali sono messi in proprio ; la restante percentuale (26%) è costituita da dirigenti d'azienda, atleti, personaggi dello spettacolo, liberi professionisti ;

n "crearsi" un lavoro in proprio, è quindi, l'unica strada aperta a chiunque non sia già avviato verso una carriera aziendale o libero professionista ;

n mettersi in proprio non è semplice. Comporta rischi, impegno, investimenti, assunzioni di responsabilità. Ma il premio è alto, anzi altissimo. Oltre il 70% delle neo-aziende chiude i battenti nell'arco dei primi tre anni di vita. Solo l' 8% di quelle aperte in franchising segue invece la stessa sorte. Per questo Global Game Italy dedica crescente informazione al franchising ed alle opportunità che in Italia : perché per essere imprenditori occorrono metodo, esperienza e prodotti che spesso conviene "noleggiare".

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli ?

Il panorama nazionale delle testate specializzate dei videogiochi è estremamente complesso e variegato, mi limiterò solamente a menzionare l'operato di alcune di queste :The Games Machine è una rivista altamente specializzata e coerente con il suo pubblico, infatti a conferma di tutto ciò è sempre presente, con le sue precise recensioni in modo molto deciso e innovativo. Nei suoi 10 anni di presenza è infatti cresciuta attestandosi per serietà delle sue recensioni ( perché è quello che la stragrande maggioranza del pubblico vede e ricerca ) come maggiore testata nel settore dei videogiochi.

Altre, come Consolemania e l'ultima nata come Playstation Force, seguendo il sentiero tracciato da TGM, mostrano grande attitudine a seguire l'operato di questa.

· Quanta importanza assume la localizzazione in lingua italiana del software per gli acquirenti ?

In un mercato sempre in crescente evoluzione e crescita, le soluzioni per i distributori per farsi preferire dal pubblico sono sempre numerose. Tra queste vediamo in prima linea, appunto le localizzazioni in lingua italiana. Molti distributori, infatti oggi adottano questa potente leva di marketing ottenendo una lievitazione sensibile sulle vendite del prodotto a scapito delle importazioni estere. Esempio per tutti : Tomb Raider 2.

· Software & Co. parla di Software & Co.: illustrare le principali caratteristiche dell'azienda e la sua attuale posizione nel panorama del mercato Italiano.

'Software & Co.' è nata nel 1994. L'Azienda ha investito, fin dagli inizi, sia in risorse umane sia in tecnologia pianificando, costantemente, iniziative diversificate rivolte tanto al trade quanto agli utenti finali. L'offerta del catalogo (Pc & Macintosh) è articolata e comprende sia prodotti di 'intrattenimento puro' sia prodotti caratterizzati da una valenza didattica e culturale. Completa la gamma una linea di accessori e periferiche di controllo di alto profilo.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Il 1997 è stato un anno positivo. Il trend è destinato a crescere anche nel 1998, con l'annuncio di produzioni importanti che, dalle premesse, seguiteranno a scrivere la storia del divertimento interattivo.

· Qual e stato il maggior successo dell'anno per Software & Co., e quale la maggiore sorpresa?

I maggior successo del 1997 per 'Software & Co' è stato QUAKE II, che ha raccolto i consensi unanimi di pubblico e critica. La maggiore sorpresa è stata forse rappresentata dai volanti Thrustmaster, che hanno registrato una crescita davvero al di sopra delle aspettative.

· Quale rapporto esiste tra il volume di vendite registrato nella ricca stagione natalizia e il resto dell'anno?

La percentuale di incidenza si aggira, tendenzialmente, intorno al 60%.

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?

Il parere espresso dalle testate di settore ha un peso importante e le critiche finiscono in molti casi per influenzare, 'nel bene e nel male', operatori e utenti finali.

· Che cambiamenti ha apportato il progredire della tecnologia all'evoluzione dei videogiochi?

Il progredire della tecnologia ha sicuramente migliorato il concetto stesso di divertimento. Se, da una parte, si è registrata rispetto al passato una maggiore concentrazione nella produzione di titoli (riducendo, pertanto, il numero delle uscite) dall'altra va rilevato l'elevatissimo livello di qualità raggiunto dall'industria del divertimento. Lo sviluppo di alcuni prodotti ha comportato e comporta investimenti di milioni di dollari, inimmaginabili solo fino a qualche anno addietro.

Quake II è attualmente il gioco che si ritrova più spesso in testa alle classifiche di vendita nei vari paesi.

Abbiamo rivolto le nostre domande a Maverick Greissing, direttore marketing e produzione Medium.

· Medium parla di Medium: illustrare brevemente le principali caratteristiche dell'azienda e la sua attuale posizione nel panorama del mercato Italiano.

Medium si contraddistingue dai distributori "tradizionali" di giochi, fermo restando la capacità di distribuire capillarmente i prodotti in oltre 1300 punti vendita in tutta Italia , per la sua abilità ad adattarsi ai cambiamenti recenti del mercato. Mercato che ha visto la nascita di un nuovo consumatore, che a differenza dei giocatori "duri e puri" non ha una grossa cultura di videogiochi e quindi, possiede un interesse che nasce da stimoli e spinte diverse rispetto al giocatore purista.

Medium si è dimostrata capace di comunicare sia al purista di giochi sia al nuovo consumatore , offrendo ad entrambi prodotti ben adattati. Ciò non significa semplicemente "localizzare" il titolo, bensì offrire un prodotto rivolto a tutti gli effetti ad una realtà italiana.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia, e cosa ci si attende dal 1998?

Il 1997 è stato il primo anno di attività della Medium. Per il 1998, ci aspettiamo moltissimo.

· Qual e stato il maggior successo dell'anno per Medium, e quale la maggiore sorpresa?

Il maggior successo è stato anche la maggior sorpresa: Roland Garros, di cui uscirà la nuova versione a maggio (Roland Garros '98).

· Quale rapporto esiste tra il volume di vendite registrato nella ricca stagione natalizia e il resto dell'anno?

Non credo che i giocatori giochino soltanto a ridosso del Natale. Tutt'al più avviene che alcune dei titoli più belli escano nel periodo natalizio. Anche Medium ha fatturato un po' di più a Natale, ma ci piace pensare che più di un'impennata stagionale sia semplicemente parte della nostra naturale crescita.

· Come incidono le valutazioni assegnate dalle riviste specializzate nei riscontri di mercato, ovvero nelle vendite dei vari titoli?

Non molto. Basti pensare ai grandi insuccessi del 1997. Titoli molto attesi e molto "pompati", anche dalla stampa, la quale ha pure assegnato delle valutazioni altissime, non hanno dato i risultati di vendita attesi. In questo senso credo sia necessario riconsiderare i criteri in base ai quali vengono assegnati i famosi punteggi. Con tutto il rispetto per la categoria, dalla quale per altro provengo, credo sia necessario un processo di professionalizzazione della stampa specializzata affinché venga riconsegnato al consumatore la facoltà del giudizio. E' necessario distinguere in maniera molto evidente il ruolo di un articolista recensore rispetto al ruolo di un giornalista "critico". Sono entrambi ruoli importantissimi ma diversi.

Abbiamo rivolto le nostre domande a Riccardo Cattaneo, Direttore Area Prodotti Consumer & Retail di Mondadori Informatica

· Mondadori Informatica parla di Mondadori Informatica. Illustrare in estrema sintesi le principali caratteristiche dell'azienda e la sua attuale posizione nel panorama del mercato italiano

Mondadori Informatica S.p.A. è una società interamente controllata dal Gruppo Mondadori, leader nell'editoria, nei servizi multimediali, nella formazione e nel settore dell'Information Technology in Italia. Fondata il 1° gennaio 1989, Mondadori Informatica è strutturata in tre aree di business: Informazione, Prodotti Consumer e Retail e Formazione, cui si aggiunge l'attività On Line, che copre trasversalmente tutto il Gruppo Mondadori.

Nel corso del 1996 la società ha realizzato ricavi per 44.2 miliardi e la previsione di chiusura per il 1997 è di circa 60 miliardi. Questo risultato è stato raggiunto grazie al buon andamento generale di tutte le divisioni.

La peculiarità e l'unicità di Mondadori Informatica nel mercato informatico risiede proprio nella natura della propria offerta fortemente differenziata al suo interno. Il minimo comune denominatore è rappresentato dall'impegno a fornire servizi e prodotti di qualità.

· Che anno è stato il 1997 per il mercato dei videogiochi in Italia e che cosa ci si attende dal 1998?

Va premesso che il 1997 ha visto la consacrazione sul mercato della Playstation di Sony. Dopo anni di predominio di mercato dei games per PC, per la prima volta a Natale quest'anno gli ultimi titoli per Playstation hanno superato le vendite dei rispettivi giochi per PC. due esempi su tutti FIFA 98 e TOMB RAIDER 2 sono stati superati da due titoli di playstation: FIFA 98 e TOMB RAIDER 2.

Il ' 98 continuerà a vedere, per lo meno sul mercato italiano, la grossa crescita e la sicura supremazia da parte di Playstation su Nintendo 64. Il mercato invece dovrebbe risultare stabile per le vendite dei PC games

Si assisterà inoltre ad una espansione del mondo delle schede 3DFX ed una consacrazione della grafica evoluta e sempre più sofisticata nell'ambito del PC.

· I CD-ROM sostituiranno davvero i libri nel prossimo futuro? Quali sono le possibilità' offerte dal supporto multimediale in relazione all'editoria classica?

Questo non accadrà mai, tutt'al più nell'ambito didattico il CD - Rom potrà rivelarsi un valido strumento di supporto e sussidio ai classici testi, ma mai l'editoria cartacea sarà sostituita dai CD-Rom.

· Che incidenza ha sul vostro bilancio la vendita per corrispondenza? Che tipo di mercato esiste in Italia per questo tipo di commercio?

La vendita per corrispondenza nel nostro bilancio rappresenta una quota del 10%, c'è da sottolineare tuttavia che questo tipo di commercio è piuttosto mirato e si basa sul principio della fidelizzazione dei nostri clienti: solo i soci infatti possono attingere ai prodotti presenti nel nostro catalogo INFOCLUB.

A nostro avviso questa è l'unica formula di vendita per corrispondenza che può avere un futuro.

L'avvento di Internet sicuramente porterà un aumento del commercio elettronico.

· Come ponderate la scelta dei prodotti da offrire al pubblico soprattutto a livello di volume? Quale tipo di software si vende di più'?

La valutazione si basa esclusivamente sull'esperienza del mercato, nell'arco di un anno i primi 100 prodotti forniscono più dell'80% del fatturato. Il tipo di software più venduto è quello dei produttori di grande richiamo (E.A., MICROSOFT, EIDOS.....). Fondamentale nella scelta dell'offerta è l'avere alle spalle un andamento storico, in assenza del quale è assai difficile prevedere il volume di acquisto da offrire all'utente finale.

· Quanta importanza assume la localizzazione in lingua italiana del software per gli acquirenti?

Diventando il mercato sempre più di tipo consumer, la localizzazione assume un ruolo fondamentale. Per il mercato professionale le cose sono diverse, ma per i games, sempre più evoluti, si evidenzia sempre più l'importanza della localizzazione. Nell'ambito didattico/educativo assume poi un ruolo fondamentale, non limitandosi ad una semplice traduzione nella lingua italiana ma allargandosi ad un adattamento alla realtà culturale presente nel nostro paese.

# MASTER GAMES©

**COMPUTERS & VIDEOGAMES**

**C.SO ORBASSANO, 336 - TORINO**
**TEL. 011/3098767 r.a. • FAX 3116270**
**CENTRO NADIM**

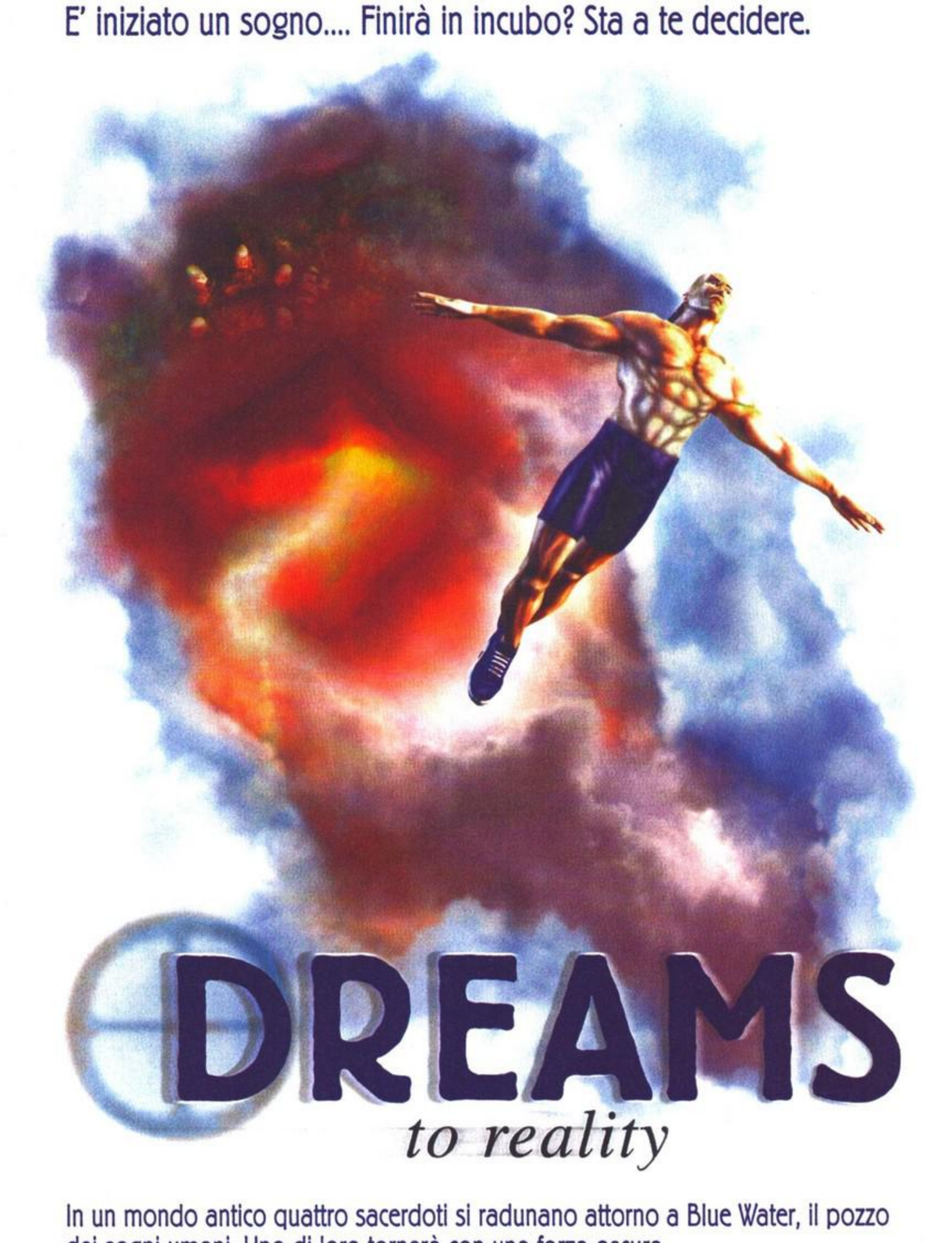
tutto per

**SONY PLAYSTATION**
**NINTENDO 64**
**PC**

DREAMS
to reality

# NON SVEGLIARTI....

E' iniziato un sogno.... Finirà in incubo? Sta a te decidere.




In un mondo antico quattro sacerdoti si radunano attorno a Blue Water, il pozzo dei sogni umani. Uno di loro tornerà con una forza oscura....

Oggi un giovane si tuffa nel Blue Water. La pericolosa immersione in un veloce e mutevole universo lo immette sul minaccioso sentiero che conduce alla salvezza dei sogni e della realtà.

## AZIONE

Movimenti fulminanti
per nemici altrettanto veloci

## MAGIA

Un mondo sconosciuto.... o familiare ?

## AVVENTURA

Una giocabilità in real-time3D spettacolare
si fonde con l'inconscio.

**PC CD-ROM**

by C.T.O.

© 1997 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati. Ideazione gioco, progetto e programmazione della Cryo Interactive Entertainment

www.cryo-interactive.fr

http:// www.cto.it

# "VINCI CON TGM!

## CONOSCI BUNNY PEOPLE?

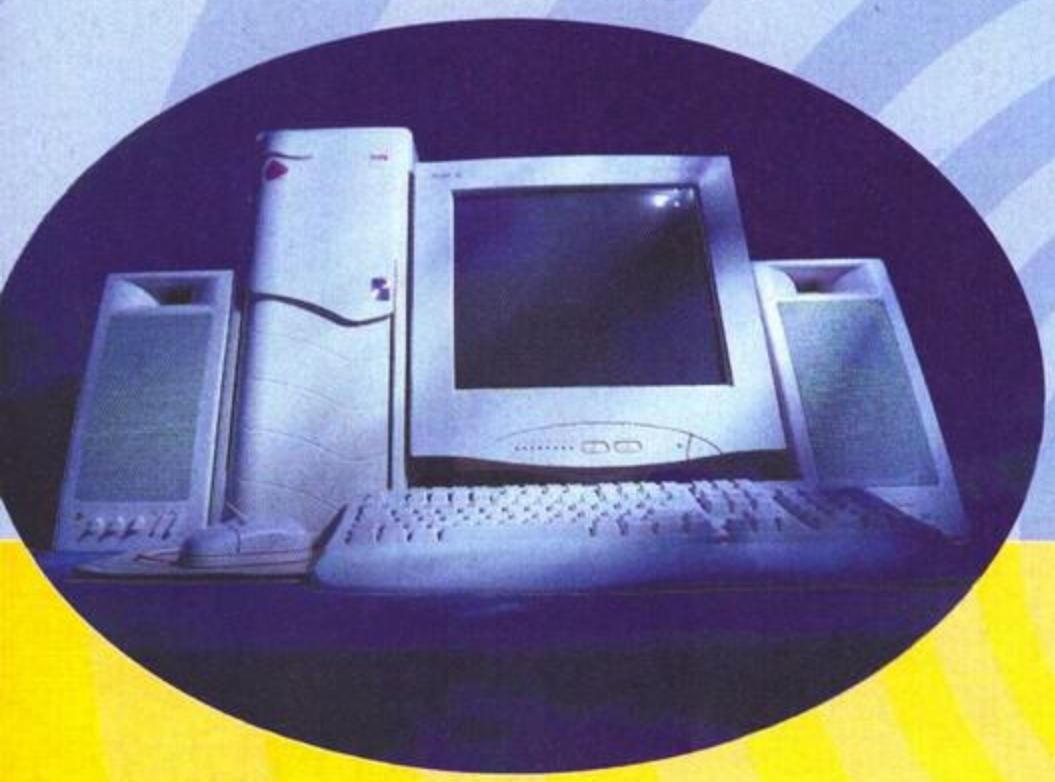
I Bunny People sono i tecnici che si occupano della gestazione dei nuovi processori negli stabilimenti specializzati Intel. Lavorano in ambienti sterilizzati e asettici; per questo indossano le strane divise che li hanno resi famosi.

- ☐ Gli astronauti in partenza per la Luna
- ☐ I tecnici degli stabilimenti specializzati Intel
- ☐ I fan di Bugs Bunny, il celebre coniglio dei disegni animati

Partecipa anche tu al grande concorso Xenia Edizioni, gioca con TGM e vinci un personal computer basato su processore Pentium II!! Inoltre ti attendono una valanga di altri premi. Partecipare é semplicissimo: basta rispondere al banale questito qui di seguito riportato e inserire i propri dati e preferenze nella tabella apposita. Tra tutti coloro che risponderanno entro le date indicate verranno estratti i seguenti premi:

Il concorso inizia con questo numero di TGM (105/febbraio 98) e ha termine con la chiusura ufficiale del FuturShow di Bologna: il 7 aprile 1998. E' possibile partecipare inviando il questionario allegato a queste pagine (o una sua fotocopia) ; oppure direttamente presso il punto previsto nello stand Xenia al Futurshow di Bologna;
oppure ancora attraverso il sito Internet della Xenia Edizioni (www.xenia.it) e comunque entro e non oltre il 7 aprile 1998 (farà fede la data del timbro postale).
L'estrazione avverrà il giorno 8 maggio 1998.
I vincitori saranno avvertiti a mezzo lettera raccomandata.
Saranno considerate valide solo le schede riportanti tutti i dati richiesti.
L'indirizzo cui inviare il materiale É il seguente: Xenia Edizioni, Vinci con TGM - via Carducci 31 20123 Milano.

***Buona fortuna!***



**1 premio:**
Personal computer multimediale basato su processore **Pentium II 233Mhz**, 64 MB di EdoRAM, HD da 4.3 GB, scheda video Matrox Millenium 4MB, scheda audio, casse acustiche, monitor e accessori

**2 e 3 premio:**
kit Create & Share con Camera Pak

**4 e 5 premio:**
kit multimedia con coppia di casse acustiche

**dal 6 al 15 premio:**
abbonamento per un anno (undici numeri) alla rivista The Games Machine

**dal 16 al 25 premio:**
una confezione originale di Quake 2 di id Software, distribuito in Italia da Software & Co.

**dal 26 al 75 premio:**
Bunny People, i simpatici pupazzetti mascotte della Intel

**Ed ecco il domandone del secolo:**

Chi sono i Bunny People?

Autorizzazione ministeriale richiesta (scade li 8/5/98)

Al fine di facilitare il compito della redazione e di rendere sempre migliore la tua rivista preferita, ti chiediamo cortesemente di riempire il seguente prospetto, dichiarando che i dati rilevati non saranno divulgati e saranno utilizzati unicamente come archivio interno, nel rispetto della legge 675/97.

NOME ..... COGNOME .....
ETA' ..... PROFESSIONE .....
DOMICILIO ..... N ..... CAP .....
CITTA' ..... RECAPITO TELEF. .....

DATI GENERALI

1) Possiedo:
- ☐ PC compatibile
- ☐ 486 o precedente
- ☐ Pentium fascia bassa (90 - 166)
- ☐ Pentium fascia alta (200 o superiore)
- ☐ lettore CD velocità .....
- ☐ modem velocità .....
- ☐ . accesso Internet
- ☐ Scheda grafica accelerata: .....
- ☐ Amiga
- ☐ 500
- ☐ 1200
- ☐ Console
- ☐ Sony Playstation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Sega Saturn

2) Giudico TGM (esprimi un giudizio (voto da 1 a 10) sulle rubruche di The Games Machine)
- ☐ Silver Disk .....
- ☐ Preview .....
- ☐ Bovabyte .....
- ☐ Sezione Amiga .....
- ☐ Talent Scout .....
- ☐ TGM Movie .....
- ☐ TGM Mail .....
- ☐ Voci di Corridoio .....
- ☐ Review .....
- ☐ Hardware .....
- ☐ Sezione Mac .....
- ☐ Consolemania Corner .....
- ☐ Music Machine .....

3) Leggo altre riviste di settore
- ☐ ..... giudizio (da 1 a 10) .....
- ☐ ..... giudizio (da 1 a 10) .....
- ☐ ..... giudizio (da 1 a 10) .....

4) I miei giochi preferiti sono
- ☐ Avventure Grafiche
- ☐ Giochi di Ruolo
- ☐ Simulatori
- ☐ Platform
- ☐ altro .....
- ☐ Strategico gestionali
- ☐ Arcade (shootiem up/ beatiem up)
- ☐ Sportivi
- ☐ Puzzle

Data ..... Firma .....

# A PADOVA


Tao Computer & CD TIME

e-mail cdtime@intercity.it
Tel. 049/8800721
Fax 049/8805671

VIA BATTAGLIA, 53 - 35020 ALBIGNASEGO - (PD)


ORARIO DI APERTURA
Mar-Sab 09:30 - 12:35 15:30 - 19:30
Lunedì 15:30 - 19:30

Bollettino mensile d'informazione - 07 - febbraio - Richiesta Listino completo software o Hardware tramite posta o e-mail

| | |
|---|---|
| 11Th hour | £. 39.000 |
| 7Th legion | £. 99.000 |
| 9 - the last resorce | £. 39.000 ↓ |
| Abe odissey Oddworld m.ita | £. 89.000new |
| Abuse | £. 69.000 |
| Ace Ventura | £. 69.000 |
| Achtung Spitfire ing. | £. 89.000new |
| Actua Soccer II | £. 65.000new |
| Afterlife Ita | £. 79.000 |
| Age the sail Ing. | £. 98.000 |
| Ax1-1 Viper | £. 99.000 |
| Air Warrior II | £. 99.000 |
| Amok | £. 69.000 |
| Area 51 | £. 69.000 |
| Assault Rights | £. 19.000 |
| ATF -Nato Fighter data | £. 59.000 |
| Atomic Bomberman ing. | £. 61.000'new |
| Baku Baku | £. 39.000↓ |
| Battle in Time | £. 39.000 |
| Battle Isle III | £. 75.000 |
| Battlecruiser AD3000 | £. 39.000↓ |
| Battleground - Waterloo -ing. | £. 79.000 |
| Battleground - Ardennes -ing. | £. 74.000new |
| Battleground - Napoleon ing. | £. 95.000new |
| Battleground - Bull Run -ing. | £. 95.000new |
| Battleground - Antietam ing. | £. 74.000new |
| Blood | £. 81.000 |
| Blood - Plasma Pack - | £. 59.000 |
| Broken Sword | £. 69.000 |
| Broken Sword II | £. 93.000 |
| Bucaneer ing. | £. 89.000new |
| Bug | £. 39.000↓ |
| Bureau 13 | £. 39.000 |
| Burn Cycles | £. 39.000↓ |
| Cavewars | £. 89.000 |
| Championship M. 96/97 | £. 49.000 |
| Chaos Islands - tlw | £. 92.000 |
| Chess Master 5500 | £. 99.000 |
| Civilation II + scenari | £. 65.000 |
| Close Combat | £. 89.000 |
| Comanche III | £. 97.000 |
| Complotto alla corte del re S. | £. 99.000 |
| Conqueror AD1086 | £. 39.000 |
| Conquest of the New World | £. 59.000 |
| Constructor Ita | £. 79.000 |
| Creatures | £. 81.000 |
| Cronicles of The Sword | £. 79.000 |
| Crusaders no Regret | £. 79.000 |
| Crusaders no Remorse | £. 69.000 |
| Cyberia | £. 39.000 |
| Cybermage | £. 39.000 |
| Dark Colony | £. 89.000 |
| Dark Reign ITA | £. 89.000 |
| David Cup Tennis | £. 79.000new |
| Daytona USA | £. 49.000↓ |
| Deadline | £. 39.000 |
| Death Rally | £. 59.000 |
| Deathkeep | £. 39.000 |
| Dechatlon | £. 89.000 |
| Definitive Wargame Coll. | £. 89.000 |
| Diablo | £. 79.000 |
| Diablo Level Master | £. 49.000 |
| Die Hard Trilogy | £. 94.000 |
| Discworld II | £. 49.000 |
| Dragon Lore | £. 49.000 |
| Druid | £. 19.000↓ |
| Duke Nuken 3d Atomic | £. 79.000 |
| Dungeon Keeper | £. 89.000 |
| Ecstatica II | £. 79.000 |
| Emperor of the Sading Sun | £. 74.000 |
| Empire II | £. 69.000 ↓ |
| Entrhomorph | £. 49.000 |
| Extreme Assault | £. 69.000 |
| Extrreme Games | £. 39.000 ↓ |
| F1 GP2 | £. 54.000 |
| F1 Racing Simuletor | £. 88.000 |
| F16 Fighting Falcon | £. 89.000 |
| F18 HORNET | £. 79.000 |
| Fifa 97 | £. 69.000 |
| FIFA 98 R.T.W.C. | £. 79.000new |
| First encounter | £. 39.000 ↓ |
| FLG 5 - England - | £. 69.000 |
| FLG 5 - Europe II - | £. 89.000 |
| FLG 5 - Paris - | £. 29.000 |
| FLG 5 - Honk Kong - | £. 79.000 |
| FLG 5 - New York | £. 49.000 |
| FLG Simulator 98 | £. 125.000 |
| Fallout | £. 82.000new |
| Full Trottle ITA | £. 45.000 |
| Future Shock ITA | £. 39.000 ↓ |
| G-Nome ITA | £. 59.000 ↓ |
| Genewars ITA | £. 79.000 |
| Golden Collections 1 | £. 89.000 |
| Golden Collections 2 | £. 89.000 |
| Great Naval Battles | £. 85.000 |
| Gt Racing 97 | £. 75.000 |
| Hardline ITA | £. 69.000 |
| Harvesters ING. | £. 49.000 |
| Heroes of Magic II | £. 84.000 |
| Hexen II | £. 89.000 |
| Hind | £. 79.000 |
| Hoyle Black Jack | £. 49.000 |
| I22 RAPTOR | £. 89.000 |
| Ice & Fire | £. 29.000 |
| Ignition | £. 79.000 |
| IM1A2 | £. 99.000 |
| Incredibile HULK | £. 79.000 |
| Interstate 76 | £. 69.000 |
| Iron & Blood | £. 49.000 |
| Iron Man x Manovar | £. 89.000 |
| Iznogoud | £. 89.000 |
| Jagged Alleance | £. 39.000 |
| Jagged Alleance II | £. 89.000 |
| Jedy Knight - Dark Force II | £. 89.000 |
| Jonh Madden 97 | £. 67.000 |
| Judge Dreed | £. 49.000 |
| Karma Ita | £. 79.000 |
| Kick Off 97 | £. 69.000 ↓ |
| Kick Off 98 | £. 90.000new |
| KKDN | £. 79.000 |
| Last Bounty Hunter | £. 49.000 |
| Led Wars | £. 89.000 |
| Legacy of Kain | £. 79.000 |
| Lego Islands | £. 89.000 |
| Littlr Big Adventure II | £. 94.000 |
| Locus | £. 19.000 ↓ |
| M.A.X. ITA | £. 89.000 |
| Madden 97 | £. 49.000 |
| Mageslayer ING. | £. 99.000 |
| Magic - Adunanza | £. 85.000 |
| Man in Black | £. 99.000new |
| Mans TT Superbike | £. 78.000 |
| Marathon II Durandal | £. 29.000 |
| Master Level of Doom | £. 29.000 |
| Master of Orion II | £. 89.000 |
| MDK | £. 69.000 |
| Means Wars | £. 49.000 |
| Megapack 5 | £. 79.000 |
| Metal Rage | £. 29.000 |
| Millenia | £. 49.000 |
| Mortal Coil | £. 29.000 |
| Moto Racer | £. 84.000 |
| Muppet - L'isola del t.-ITA | £. 98.000 |
| Navy Stryke | £. 39.000 |
| NBA JAM Extreme | £. 59.000 |
| Nba Live 96 | £. 49.000 |
| Nba Live 97 | £. 64.000 |
| Nba Live 98 | £. 90.000new |
| Need for Speed II | £. 59.000 |
| NFL Quaterback 96 | £. 49.000 |
| NHL 96 | £. 45.000 |
| NHL 97 | £. 69.000 |
| NHL 98 | £. 97.000 |
| Nihilist | £. 79.000 |
| Offensive | £. 39.000 ↓ |
| Olimpic Games | £. 49.000 |
| Olimpic Soccer | £. 49.000 |
| Outdoors Bass Tour | £. 89.000 |
| Overboard | £. 89.000new |
| Pacific General | £. 89.000 |
| Pandora Directive ING | £. 89.000 |
| Perfec Weapon | £. 97.000 |
| Pimball Power pack | £. 88.000 |
| Pray for death | £. 59.000 |
| Pro Pool 3D | £. 79.000 |
| QUAKE II | £. 82.000new |
| Q.A.D. | £. 59.000 |
| Qin | £. 49.000 |
| Rally Championship | £. 39.000 |
| Racing 's Greathtest | £. 79.000 |
| Rally World Fever | £. 65.000 |
| Raymen Designer | £. 49.000 |
| Red Alert | £. 90.000 |
| Red Alert Counterstike | £. 39.000 |
| Red Alert Aftermath | £. 43.000 |
| Red Ghost | £. 29.000 ↓ |
| Red Soccer | £. 39.000 |
| Rednake Rampage | £. 85.000 |
| Resident Evil | £. 89.000 |
| Return Fire | £. 69.000 |
| Ripper | £. 49.000 |
| Rise & Rule | £. 99.000 |
| Risk | £. 79.000 |
| Riven ita | £. 108.000 |
| Rocket Jokey | £. 59.000 ↓ |
| Roland Garros | £. 74.000 |
| Sail 2000 | £. 99.000 |
| Screamer Rally | £. 75.000 |
| Shadow Warriors | £. 89.000 |
| Shadow of Empire | £. 98.000 |
| Signora calibro 32 | £. 89.000 |
| Sim Copter | £. 99.000 |
| Sim Golf | £. 79.000 |
| Sonic 3D | £. 69.000 |
| Speed Haste | £. 59.000 |
| Speedbot Attack | £. 69.000 |
| Speedstar | £. 59.000 |
| Spycraft ITA | £. 99.000 |
| Star Command Revolution | £. 49.000 |
| Star Treck Captain Chair | £. 109.000 |
| Star Treck Deep space n. | £. 59.000 |
| Star Treck Generazioni | £. 89.000 |
| S.t.a.r.s. | £. 69.000 |
| Steel Phanter | £. 24.000 |
| Steel Phanter II DATA | £. 39.000 |
| Street Racer | £. 99.000 |
| Sub Culture | £. 92.000new |
| Syndacate wars | £. 89.000 |
| Take no prisoners | £. 89.000 |
| Terracide | £. 79.000 |
| Terror Trax | £. 48.000 |
| Test Drive off road | £. 79.000 |
| The Dig Ita | £. 49.000 |
| Theme Hospital | £. 97.000 |
| Titanic Adventure | £. 94.000 |
| Total Annihilations | £. 89.000 |
| Total Knockout | £. 49.000 |
| Triple Play 97 | £. 98.000 |
| Trophy Bass II | £. 89.000 |
| Trophy Bass II oem | £. 39.000 |
| Tunnel B1 | £. 39.000 |
| Unearthead Arsenal | £. 55.000 |
| Urban Runner Ita | £. 79.000 |
| Virtua Cop | £. 89.000 |
| Virtua Cop II | £. 97.000 |
| Virtua Fighter II | £. 84.000 |
| Virtua Fighter | £. 79.000 |
| Virtua Fighter oem | £. 39.000 |
| Virtual Karts | £. 39.000 ↓ |
| War Wind | £. 79.000 ↓ |
| Warcraft II | £. 87.000 |
| Warcraft Maximun | £. 59.000 |
| Warlords III | £. 89.000 |
| Westworld 2000 | £. 99.000 |
| Wetlands | £. 79.000 |
| Wharhammer | £. 59.000 |
| Wing Nuts | £. 39.000 ↓ |
| Wipeout | £. 39.000 |
| Wipeout 2097 | £. 79.000 |
| Wood & ship | £. 78.000 |
| Worldwide Soccer | £. 79.000 |
| X-com Apocalipse | £. 89.000 |
| Zeddas | £. 39.000 |
| Z | £. 39.000 |

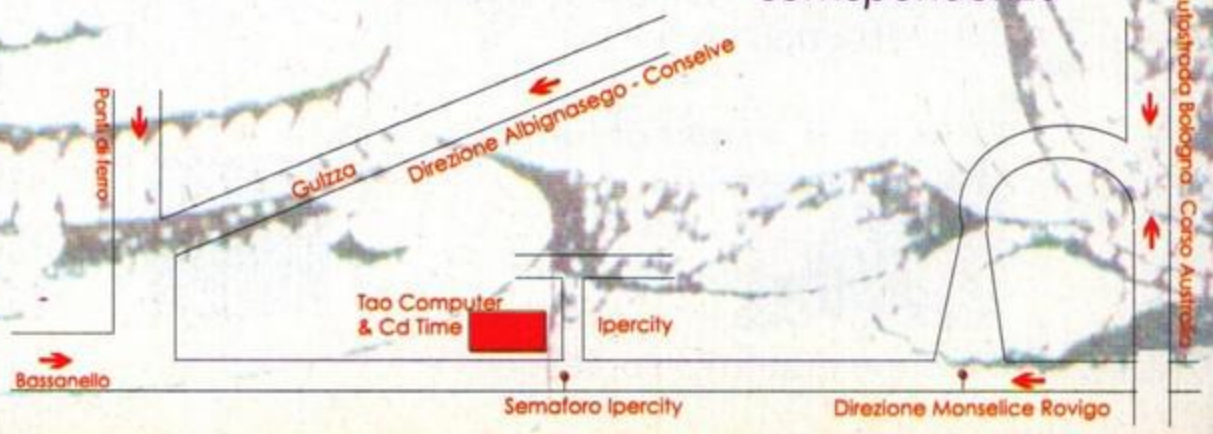
In oltre vasto assortimento di video cd in per adulti in MPEG e Quik Time a partire da £.49.000

## Novità Febbraio

| | |
|---|---|
| Jonh Madden 98 | £. 90.000 |
| Agent Armstrong | £. 69.000new |
| Tomb Raider II | £. 95.000 |
| Land of Lore II | £.103.000 |
| Blade Runner | telefonare |
| Civil War 2 | £. 82.000new |
| Micromachine V3 | telefonare |
| Zombieville | £. 78.000 |
| Seven Kingdoms | £. 90.000new |
| Last Express | £. 99.000new |
| Red Baron II | £. 90.000new |
| Sierra Pro Pilot | £. 90.000 |
| G-POLICE | £. 68.000 |
| Monkey Islands 3 | £. 95.000 |
| UNREAL | £. 83.000 |

Spedizioni tramite posta assicurata
£. 9.000
Prezzi solo per corrispondenza

Legenda simboli:
new=nuova entrata in listino
↓ =indica un abbassamento di prezzo rispetto allo scorso mese.



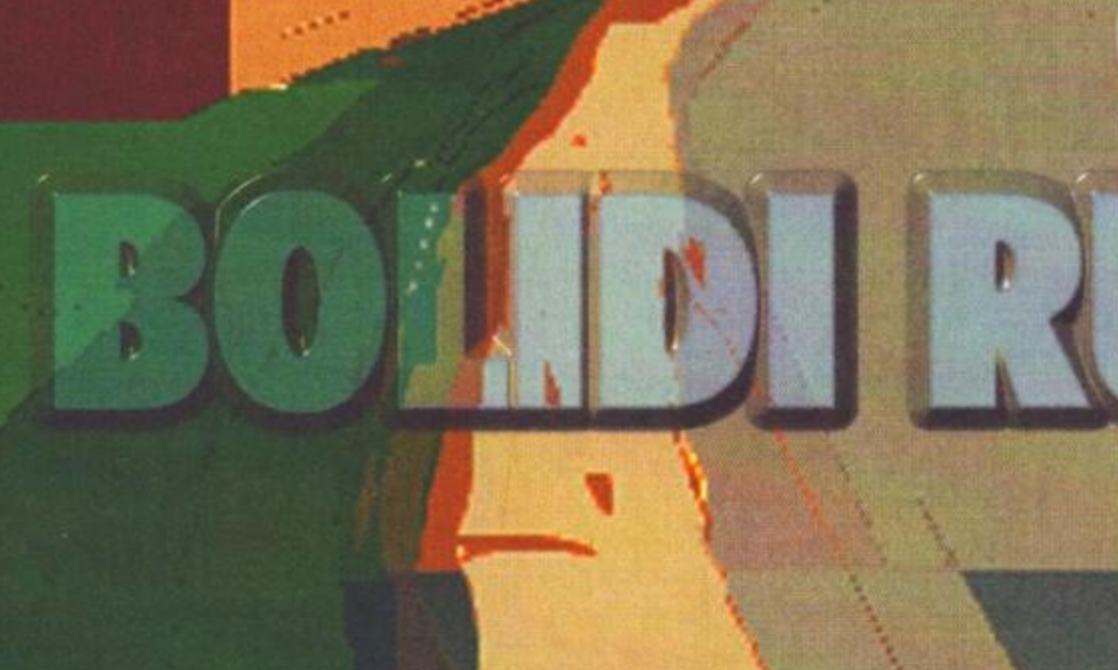
# BOLIDI RUGGENTI

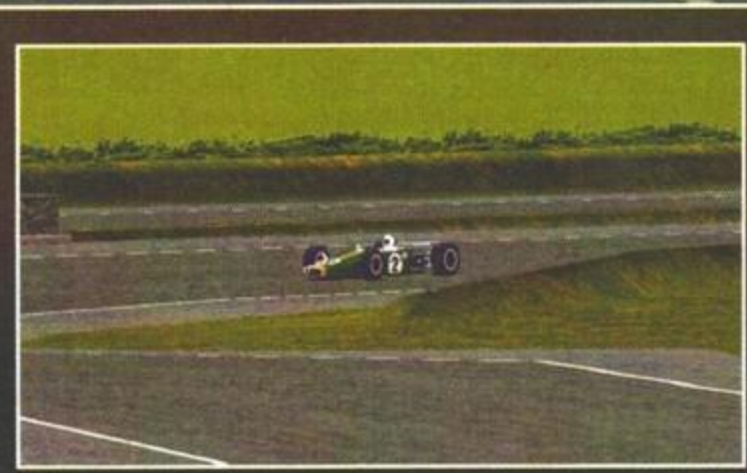
**Forti del successo dei pluridecorati Indycar e Nascar Racing, i Papyrus Design tornano a sfrecciare sull'asfalto rovente con una delle simulazioni di guida più ambiziose e affascinanti di tutti i tempi...**

**a cura di Max Reynaud**

Fra le più marcate differenze socio-culturali che caratterizzano le due etnie americana ed europea, spicca senza dubbio un interesse sportivo dai gusti a dir poco divergenti. E' quindi non con troppo stupore che - oltreoceano - vediamo il calcio relegato a ruolo di passatempo quasi amatoriale, per lasciare lo spazio a ben altre discipline: è infatti risaputo come il popolo a stelle e strisce prediliga il football, impazzisca per il basket, straveda per l'hockey e vada addirittura in visibilio per il baseball [una breve parentesi: pur non essendo un grandissimo culture dello sport USA, riconosco ai primi dei tre sport appena citati uno spessore e coinvolgimento tutto loro, ma il baseball... Il baseball proprio no. Non ricordo d'aver mai assistito dal vivo a una manifestazione più noiosa e snervante, salvo forse un'agitazione sindacale dei controllori di volo a Heathrow o un vecchio rinvio per il militare consegnato alla vigilia di Natale].

Anche in campo di quattroruote - per avvicinarci all'argomento di questa preview - le vedute non sono esattamente le stesse: qui da noi la monoposto regina non può che essere la Formula 1, e la sola idea di sviluppare un solido engine tridimensionale per una realistica simulazione di guida ispirata a qualsiasi altra formula o campionato sarebbe una scelta capace di far rabbrividire anche il più alternativo dei game designer nostrani. Simile strategia, invece, non si è rivelata tale per l'americanissima Papyrus che, nata sotto il segno dell'ormai leggendario Indianopolis 500, ha poi fatto delle due categorie motoristiche più popolari negli Stati Uniti (Formula Indy e Formula Nascar) i cavalli di battaglia per l'imposizione e il consolidamento di un marchio che, anche da noi, resta secondo al solo nome di Geoff Crammond. A testimonianza di ciò, se mai ce ne fosse bisogno, potrei citarvi il Porsche Carrera fiammante di Dave Kaemmer - cofondatore della Papyrus e interlocutore primario dell'articolo in questione - oppure il sorrisone con il quale, alla domanda di come mai avessero scelto proprio la Sierra fra le tante etichette che si erano fatte avanti per la loro acquisizione, mi ha risposto "perché è quella che ha offerto di più!" (salvo poi precisare come fosse anche una delle poche, fra le possibili pretendenti, a presentare un'assoluta mancanza di titoli simili all'interno del proprio catalogo, pur vantando già una divisione specializzata nelle simulazioni del calibro della Dynamix).

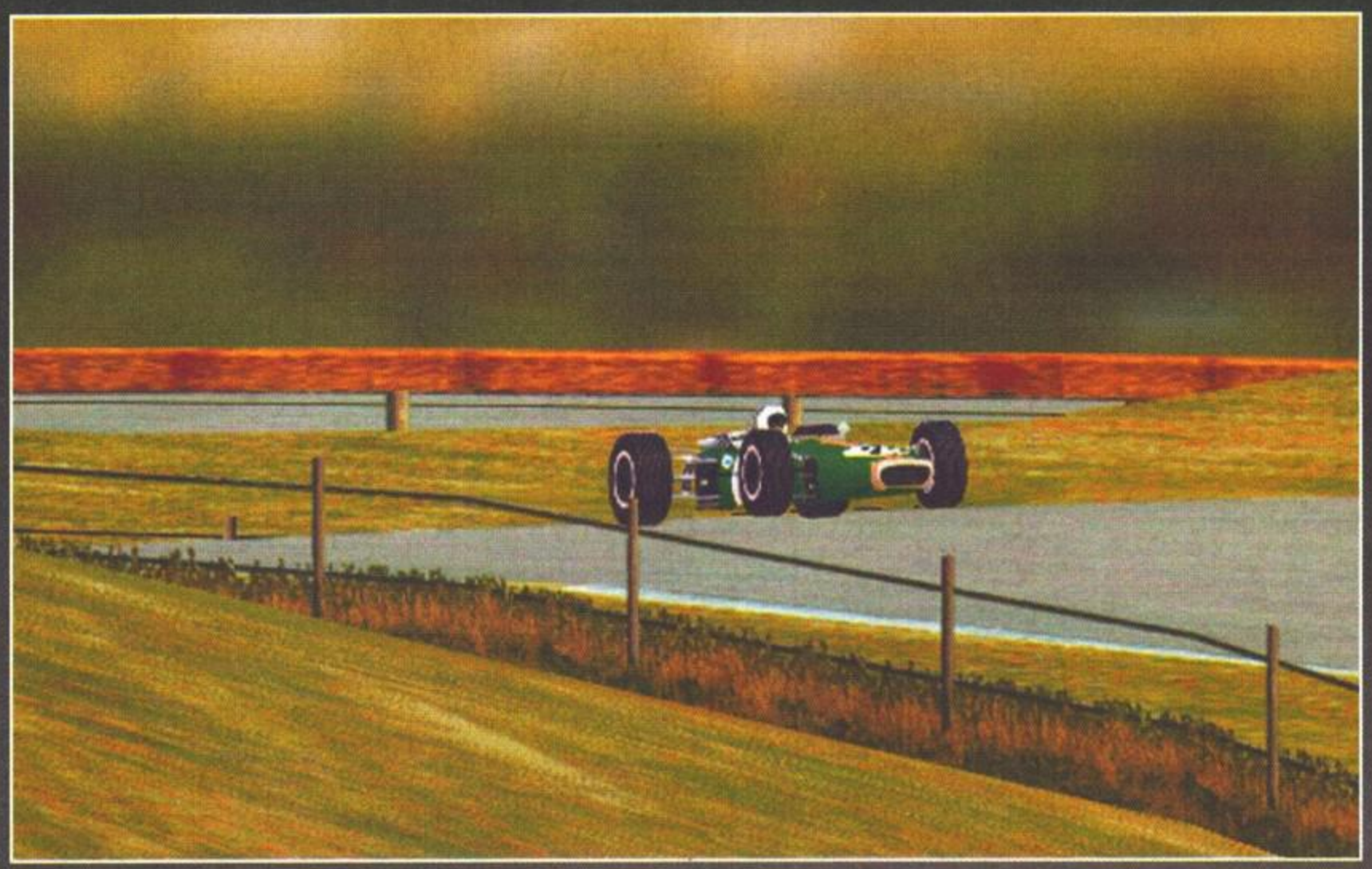




Sulle basi di una simile premessa, eccoci quindi a discutere di questo già attesissimo GRAND PRIX LEGENDS (ed era ora, quasi 2.800 caratteri e ancora non vi avevo detto il titolo!), con il quale anche la Papyrus decide finalmente di affrontare il circus iridato della Formula 1, facendolo però in modo decisamente "insolito"... [Fatemi felice: cercate almeno per un attimo di fingere un'espressione basita, rimanendo come sospesi in attesa di scoprire quale arcano mistero possa celarsi dietro una simile, enigmatica, affermazione... Non ci siamo? Avete già dato un'occhiata alle foto? Ok, la prossima volta predisporremo una bella passata d'argentatura modello gratta-e-vinci su tutte le immagini dell'articolo tranne l'apertura].

Ebbene sì, Grand Prix Legends è a tutta gli effetti una simulazione di guida di Formula 1, ma si differenzia da qualsiasi altro prodotto attualmente in commercio per voler affrontare la disciplina in chiave storica, fotografando e ripercorrendo in maniera quasi impeccabile il campionato del mondo del 1967.

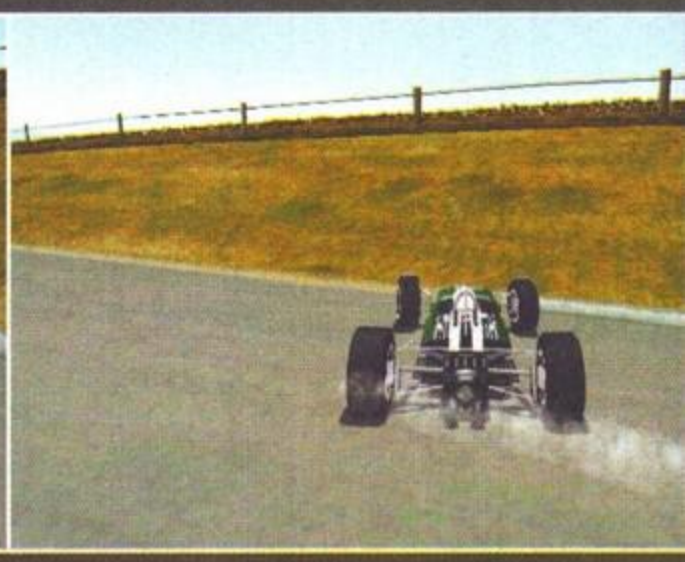
e tre le componenti cartesiane. Sia nel caso di Indycar, sia in quello di Nascar, si trattava di simulazioni 3D in cui la macchina era però soggetta a oscillazioni bidimensionali, nel senso che, al di là di lievi sobbalzi, la vettura non poteva alzarsi dal suolo. In GPL, invece, tutte le forze fisiche effettivamente coinvolte vengono prese in considerazione, rendendo la nostra esperienza di guida quanto di più vicino alla realtà sia oggi disponibile". Qualche esempio? Presto detto: "ricordiamoci innanzitutto che i tracciati su cui si correva un tempo erano molto differenti da quelli attuali: nessuna variante a inframmezzare i rettilinei più veloci, linee di fuga spesso ridottissime e una superficie stradale poco omogenea dalla quale non era impossibile staccarsi per qualche istante anche con tutte e quattro le ruote. L'aggiunta di questa nuova 'dimensione', al di là delle innumerevoli complicazioni di natura tecnica che potete bene immaginare, comporta innanzitutto una spettacolarità senza precedenti ogni volta che, a causa di un incidente o di una perdita di controllo, la macchina parte per la tangente (date pure un'occhiata a uno dei box presenti in queste pagine: spettacolo!) e, al tempo stesso, tutta una serie di nuove caratteristiche di natura fisico-dinamica cui viene sottoposta la vettura. Il caso più clamoroso è forse quello dei dossi presenti in circuiti come il Nurburgring (quello vero, quello mitico, quello da 22km) o fra le dune di Zandvoort: per quei pochi istanti in cui la macchina rimane in volo, è possibile farla leggermente impennare accelerando, oppure picchiare frenando, questo a causa dell'avvitamento dei pneumatici; e non è tutto, visto che ogni passaggio su di un cordolo innesta una serie di ripercussioni su sospensioni e alettoni da modificare in modo sostanziale l'assetto aerodinamico della monoposto.

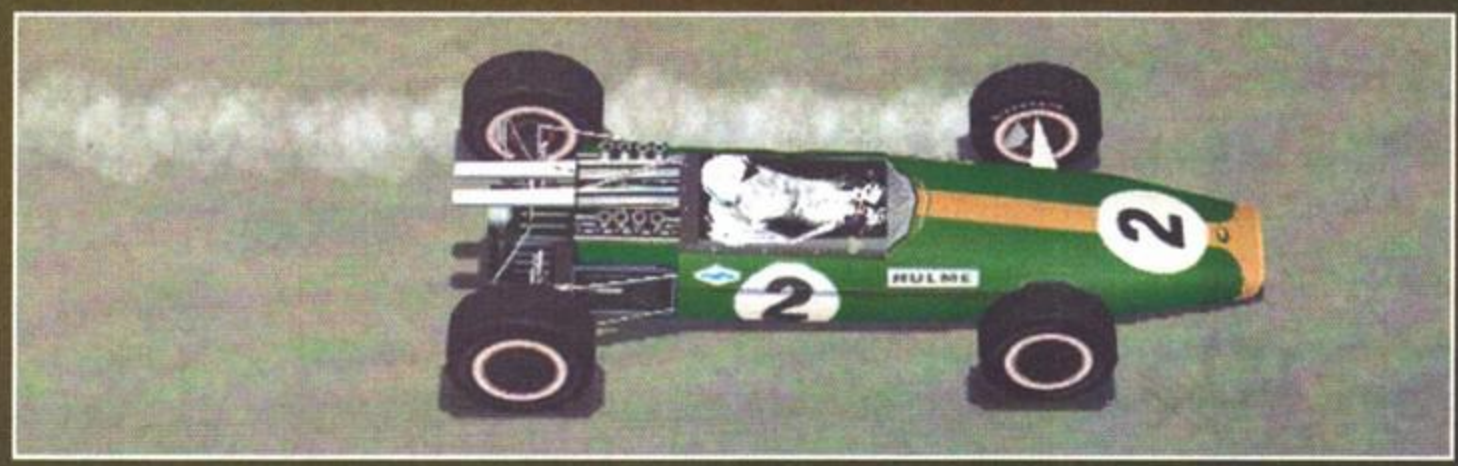


Una prima domanda sorge allora scontata "come mai proprio il 1967?". La risposta non s'è fatta attendere, dice infatti Dave: "per due motivi principali. Il primo perché il 1967 è stato per certi versi l'ultimo anno della Formula 1 'pre-moderna', questo prima che accorgimenti aerodinamici come minigonne ed effetto suolo, oppure la successiva introduzione del turbocompressore, modificassero radicalmente lo stile di guida e il comportamento in strada della monoposto: uscite di curva in pieno controsterzo sempre al limite dell'aderenza sono state parte di un'epoca che può considerarsi conclusa proprio con quell'epica stagione. La seconda ragione, seppure direttamente collegata alla prima, è invece di natura più tecnica: perché si trattava dell'anno che più di ogni altro avrebbe potuto esaltare le nuove caratteristiche della nostra rinnovata fisica tridimensionale". E qui, inutile dirlo, urge un ulteriore approfondimento: "la più grande delle innovazioni dell'engine utilizzato da Grand Prix Legends, al di là del rinnovato impatto grafico, è senza dubbio costituita dall'accuratissimo modello fisico che gestisce il comportamento in strada delle vetture in riferimento a tutte

## FORSE SONO ANDATO UN PO' LUNGO...

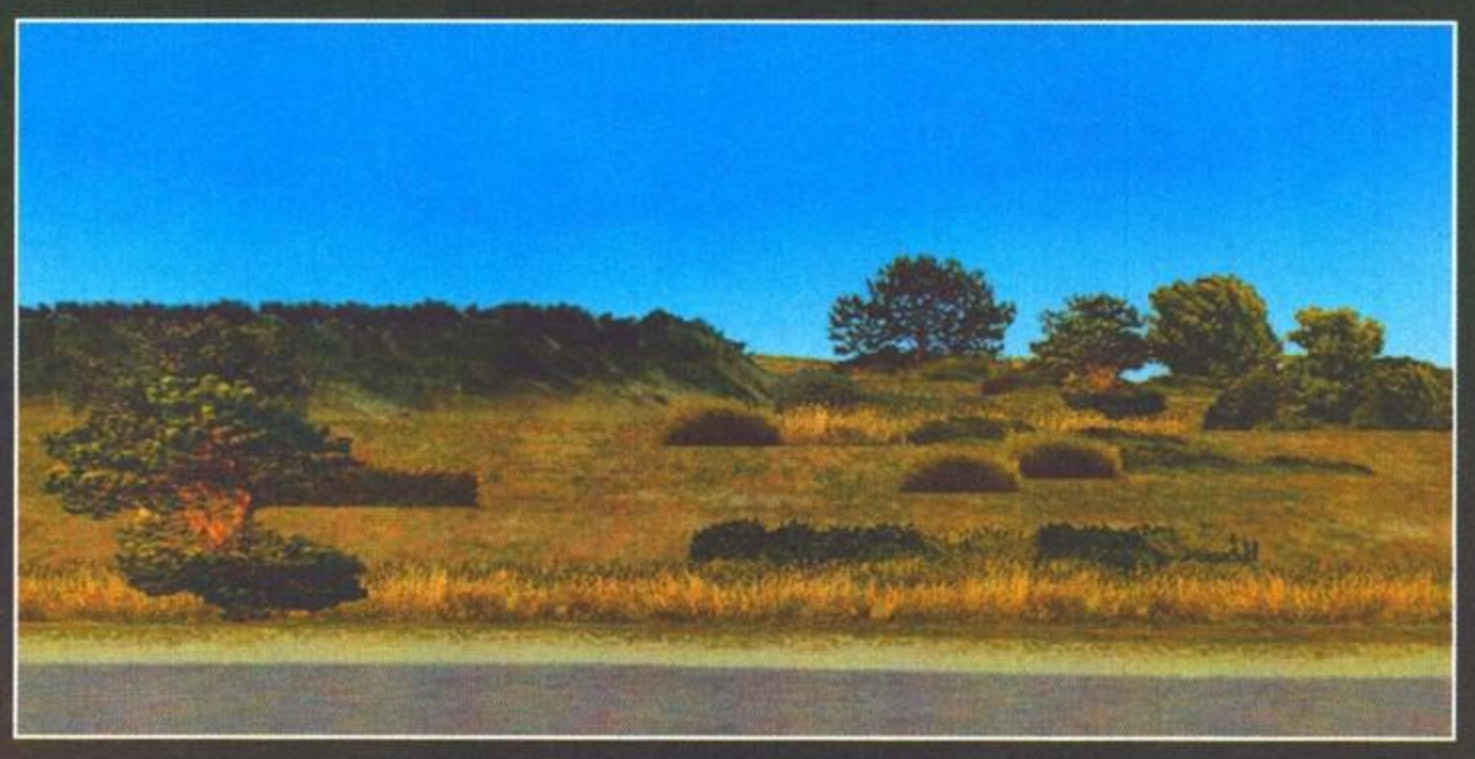
**Anche se le routine di collisione sono ancora tutte da ottimizzare, questa breve sequenza fotografica dovrebbe mostrarvi in modo sufficientemente chiaro quanto spettacolari possano risultare gli incidenti in GPL. Avendolo visto anche dal vivo, vi posso assicurare di una cosa: se avete qualche dubbio sulla validità del nuovo motore fisico tridimensionale sviluppato dai Papyrus... toglietevelo! Il realismo con il quale la vostra monoposto impatta la recinzione e spicca il volo, avvitandosi più volte in una nuvola di fumo e quindi rimbalzando a terra prima di trascinarsi sulla pista, ha semplicemente dell'incredibile. Va segnalato come le tutte monoposto siano al momento ancora del tutto 'indistruttibili', nel senso che non è ancora possibile intaccarle, ma le premesse per qualcosa di sensazionale ci sono tutte, credetemi.**





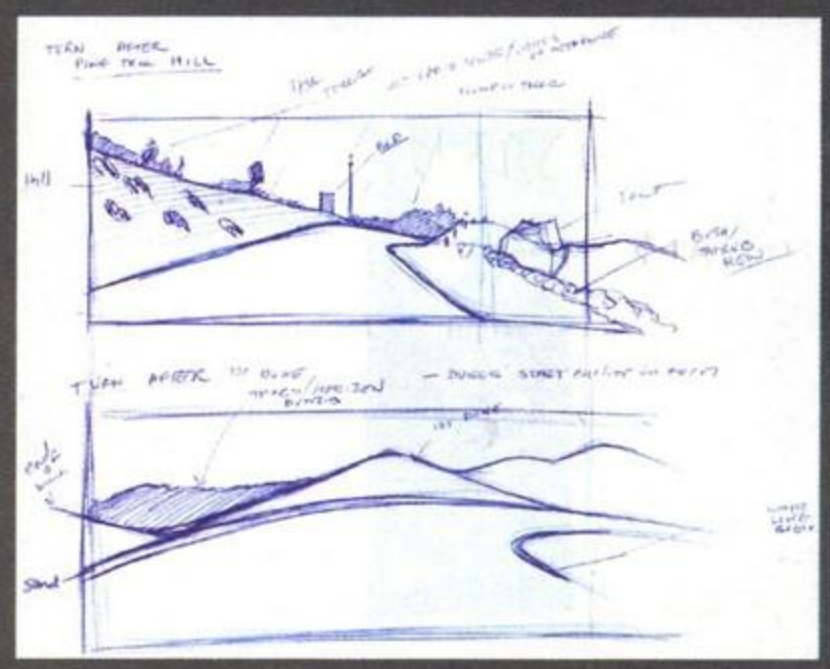


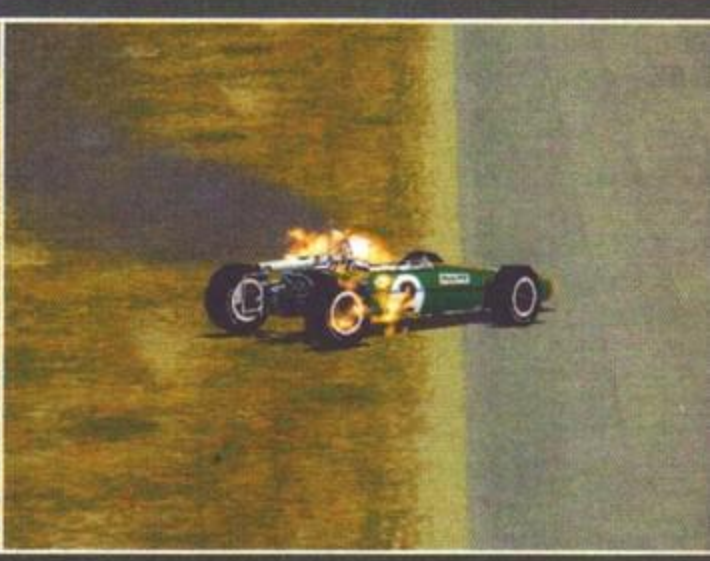
Quasi da non crederci, lo so. Per cercare di riprendere un po' il fiato, visto che ho appena citato nomi di tracciati ormai storici, occupiamoci più nel dettaglio dell'argomento. Diciamo subito due cose che potrebbero stupire: la prima è che la Papyrus ha ormai assunto una responsabile interna il cui ruolo esclusivo è proprio quello di trattare con le innumerevoli "properties" che verranno incluse nella simulazione, la seconda è che il budget di cui dispone, in relazione a quello complessivo, pesa per circa il 10-15% su quello dell'intera realizzazione - una voce tutt'altro che irriguardevole! Dal tabulato che ci è stato consegnato emergono invece le seguenti considerazioni: a) l'elenco dei tracciati dovrebbe essere praticamente definitivo, con l'accordo ormai quasi concluso con Monaco; alla fine mancherà la sola Le Mans (giudicata assolutamente fuori portata come richieste economiche) e saranno presenti tracciati storici quali Kyalami, Spa, Silverstone, Watkins Glen, i già citati Nurburgring e Zandvoort e, naturalmente, Monza; b) l'elenco dei piloti è anch'esso praticamente completo, faranno parte del lotto Jim Clark, Graham Hill, Jacky Ickx, il compianto Lorenzo Bandini e, con ogni probabilità, Jackie Stewart; c) meno definito il piano scuderie, se l'accordo con Brabham, Lotus, BRM ed Eagle è già stato raggiunto, si sta ancora discutendo con altre possibili contendenti, prima fra tutte - come ovvio - la rossa Ferrari, la cui trattativa per la concessione del Cavallino è ancora piuttosto incerta (anche in questo caso per ragioni di royalties molto elevate); d) brevissimo accenno anche per la gommatura Goodyear e vari sponsor accessori come Fina, Champion, Mobil o Pepsi.
Chiusa così questa parentesi 'commerciale', torniamo a occuparci del gioco, spendendo alcune parole su quei piccoli particolari che si possono apprezzare pienamente solo venendo a contatto diretto con gli sviluppatori. Comincerei dicendovi che, nonostante sia annunciata una versione nativa 3Dfx, al momento sia visibile solo quella software - comunque già assolutamente confortante da un punto di vista grafico; per quanto riguarda le prestazioni del motore, Grand Prix Legends è senza alcun dubbio una gioia per gli occhi, nonostante i P2 a 300MHz su cui girava avrebbero con ogni probabilità coperto gran parte delle eventuali magagne. I programmatori ci hanno però voluto spiegare alcuni dei loro trucchi (che presumo non solo loro) utilizzati per ottimizzare la velocità sui processori più lenti. Prendendo come esempio la corsia dei box, ci è stato mostrato come ogni singolo "pit" sia costituito da un numero davvero notevole di poligoni e texture, in modo da assicurare il massimo realismo possibile in una sosta ravvicinata per il cambio dei pneumatici o un rifornimento di carburante; quando però si analizza la corsia box come struttura laterale del rettilineo principale, affrontato a tutta velocità, ecco che il numero dei poligoni viene automaticamente defalcato e quindi compattato per livelli di profondità: il risultato finale è quasi del tutto impercettibile, ma il processore non può non trarne grande beneficio. Un discorso simile vale anche per le complicate sospensioni, i cui braccetti si piegano in modo evidente nelle visuali più ravvicinate, salvo "agglomerarsi" in gruppi di poligoni ogni volta che la resa complessiva non ne possa patire.
Passando molto velocemente al gioco in rete, questo si preannuncia come un'ulteriore manna dal cielo per ogni culture della velocità più competitiva: il primo Gran Premio Europeo con gli altri tre giornalisti invitati dalla Sierra l'ho vinto in scioltezza, ma la strada verso la corona iridata sarà senz'altro più ricca di insidie e contendenti...

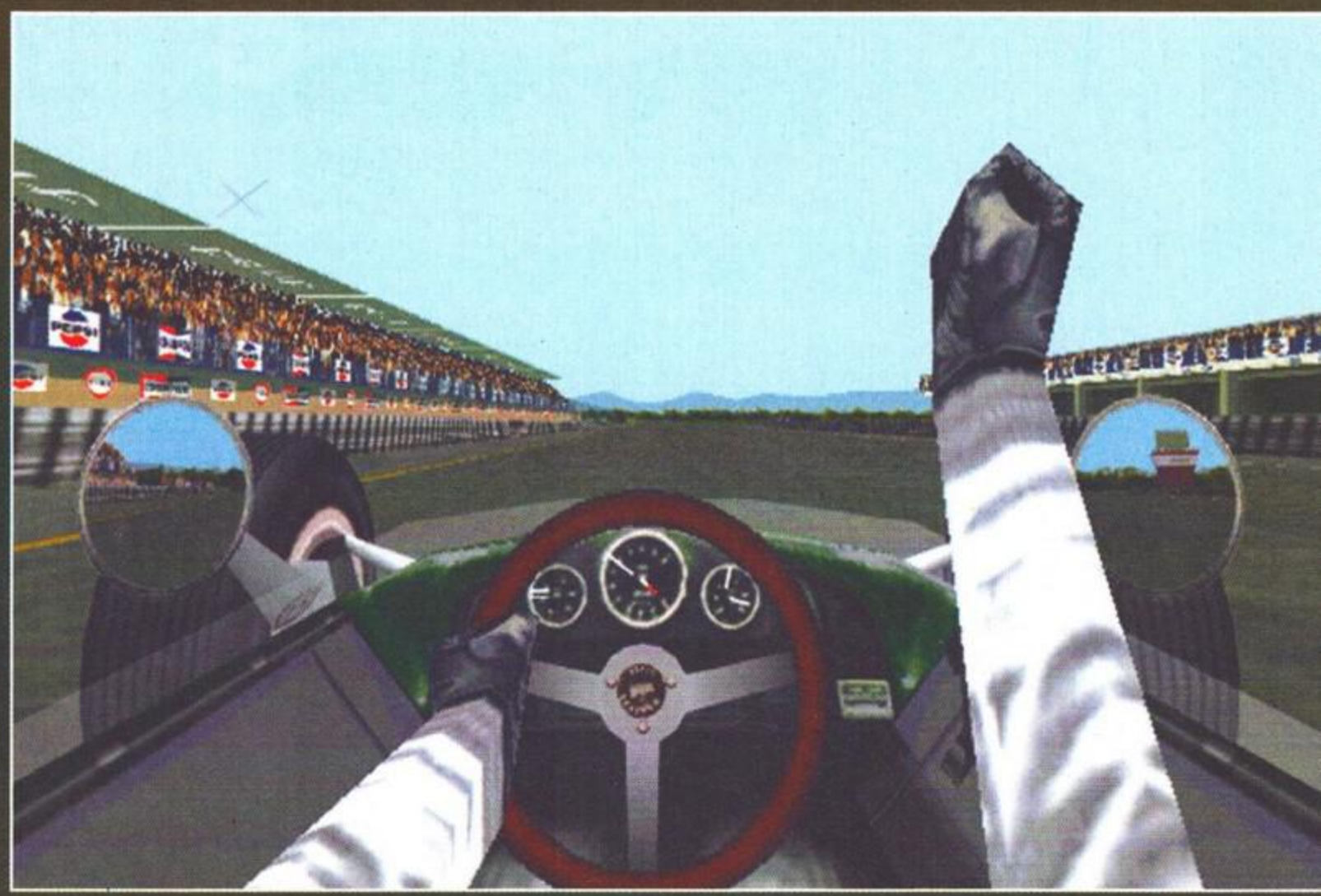


## ACCURATEZZA STORICA PRIMA DI TUTTO

**Anche se questa non è probabilmente l'immagine più significativa di questo mondo [chiunque abbia messo assieme il materiale stampa avrebbe in effetti potuto pensare a qualche scansione un po' più grintosa, viste le tonnellate di mappe e fedeli topografie che si trovano disseminate un po' ovunque nel settore "artistico" degli uffici della Papyrus], concede uno spunto di un certo rilievo. In parallelo all'esasperato realismo riguardante le vetture e il loro comportamento in pista, anche i tracciati che faranno da teatro alle vostre evoluzioni sono uno dei punti di forza dell'intera realizzazione. Con il preciso scopo di realizzare repliche esatte dei circuiti sui cui si è disputato il campionato 1967, la Papyrus ha dedicato grandi risorse alla ricerca e alla successiva elaborazione grafica di una mole di dati assolutamente mostruosa. La cosa, già di per sé complessa, è stata poi ulteriormente complicata dal fatto che nessuna delle piste è rimasta invariata nel corso degli ultimi 30anni (vedi Monza o Silverstone) mentre altre non esistono addirittura più (come il vecchio tracciato di Mexico City). Nonostante questo, grazie al ricorso a tutta una serie di accuratissime mappe topografiche, raccolte di filmati o immagini d'epoca e rilevamenti sul luogo, il risultato finale sarà a tutti gli effetti di una fedeltà sconcertante - parola di Jackie Stewart.**







Ok, con quest'ultima X sui miei poderosi appunti ho esaurito tutti gli argomenti di cui m'ero ripromesso di parlarvi, e non resta quindi che chiudere il servizio con l'annunciata data di uscita e un breve sguardo a quello che ci attende in tempi un po' più lontani. Per quanto riguarda la prima, la release schedule parla del prossimo giugno; pur partendo dalla consueta diffidenza che in questo caso non guasta mai, l'impressione personale è che si tratti di una proiezione abbastanza realistica, quantunque il corretto bilanciamento dei diversi tracciati in assetto di gara sia un aspetto a priori difficilmente quantificabile. Per quanto concerne invece le nuove produzioni Papyrus, ci sono già altri due titoli previsti per il '98: Reno Air Racing (una sorta di "simulazione di aerei da velocità" - non chiedetemi cosa significhi perché non ho visto né capito nulla) e lo scontato Nascar Racing 3, che utilizzerà l'engine di GPL. Ben oltre l'orizzonte, giusto per poter un giorno dire di avervelo annunciato prima di ogni altro, anche una simulazione motociclistica e un secondo titolo della serie Legends (formula e anno d'ispirazione ancora del tutto indefiniti).
Passo e chiudo, appuntamento al mese prossimo per lo speciale Sierra di cui avete appena letto solo il primo assaggio e che comunque prosegue con un'anticipazione sul bellissimo Half-Life, di cui ci occupiamo nelle prossime pagine.

## AI PILOTI DA UN PILOTA

**Oltre a essere il cofondatore della Papyrus, nonché il principale autore del nuovo engine fisico 3D di cui più volte si fa riferimento in queste pagine, Dave Kaemmer è anche un pilota dilettante con un certa esperienza alle spalle. Fin dai tempi di Indianapolis 500 il suo sogno nel cassetto è sempre stato quello di poter riproporre in un videogioco quelle stesse sensazioni uniche che si provano al volante di un monoposto lanciata a tutta velocità. Con Grand Prix Legends, almeno da un punto di vista del realismo e delle risposte della vettura in pista, è fermamente convinto di aver raggiunto un livello di completezza praticamente perfetto: "successive evoluzioni del nostro engine ci permetteranno senza dubbio di ottimizzare ulteriormente l'aspetto esteriore del programma, magari inserendo quelle condizioni atmosferiche variabili che sono invece del tutto assenti in questa versione, oppure di poter ottimizzare l'interazione delle parti meccaniche in seguito a incidenti, ma per quanto concerne l'effettiva dinamica di guida che siamo riusciti a sviluppare in questi ultimi due anni, non credo ci possano essere ancora troppi margini di miglioramento...". In attesa che l'affermazione venga o meno rettificata da un eventuale GPL 2, una cosa posso comunque dirvela, e deriva da un'intensa sessione sul circuito di Monza: il gioco è di una difficoltà stupendamente frustrante - al livello massimo di realismo tenere in linea la monoposto è un'impresa incredibile, basta un respiro di troppo e si finisce in testacoda... Un paio di volte, quando mi sono girato sulla parabolica dopo un giro fino a quel punto ancora "pulito", l'impulso di sradicare il volante e spararlo in sala riunioni è stato davvero forte, ma dopo un secondo l'unico desiderio era quello di volerci subito riprovare. Ok, sensazioni già vissute in GP2 (almeno fino a quando non ho conficcato il joystick nel monitor di fianco...), ma c'è un passo successivo che ancora mancava: assistere a un giro sul medesimo circuito e con la medesima vettura guidata da Dave - a meno che non ci fosse un cheat di qualche tipo (ma non credo proprio), vedere come si inseriva in curva in sbandata controllata per poi uscire controsterzando in massima accelerazione è stata una cosa talmente violenta da lasciarmi senza parole. Temo che prima di aver raggiunto metà di una simile perizia la Thrustmaster mi avrà già fatto socio onorario, ma prometto solennemente che appena possibile ci riproverò anch'io. Ne varrà la pena, fidatevi.**

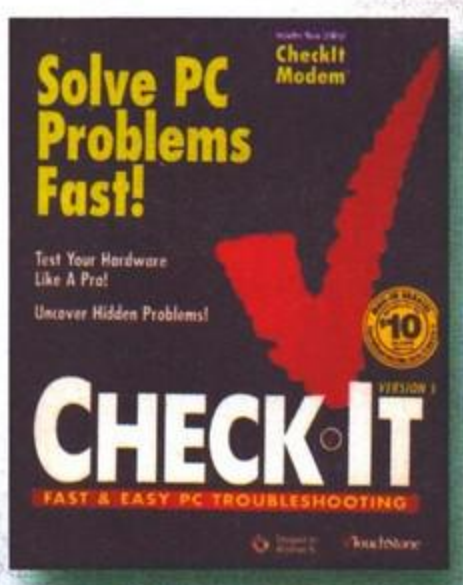
it's LOGIC!®

**La Prima Catena di Software Discount**

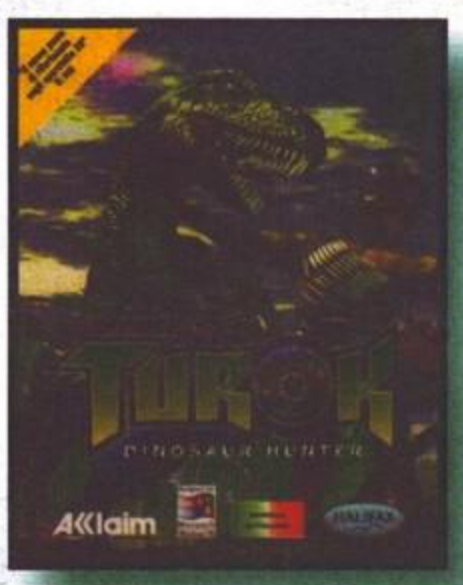
# è Tutti i CDrom del Mondo

il più grande assortimento di **CD ROM** per il tuo **PC**

**JOINT STRIKE FIGHTER**
**LIRE 99.000**
(CD ITALIANO)




**CHECK IT 5.0**
**LIRE 119.000**
(MANUALE IN ITALIANO)




**TUROK**
**LIRE 79.900**
(CD ITALIANO)

## Oltre 60 negozi in tutt'Italia

**CASH & CARRY**

**Milano (Bovisio Masciago)**
SS dei Giovi, 34 • tel. 0362 55.94.07 r.a.
fax 0362 55.94.15 r.a.

**DISCOUNT CENTER**

**Ancona**
Via Martiri della Resistenza, 32
tel. 071 28.06.856
**Ascoli Piceno (Porto S. Elpidio)**
Via Umberto I, 274/6
**Brescia**
Via XX Settembre 10 • tel. 030 37.50.930
**Brindisi**
Viale Aldo Moro, 33 • tel. 0831 58.18.88
**Cagliari**
Via G. Guglielmo 15/17 • tel. 070 49.51.47
**Cremona**
Corso XX Settembre 67 • tel. 0372 337.73
**Ferrara**
Piazzale S. Giovanni, 51/53 • tel. 0532 75.01.70
**Lecco**
Via Belvedere 47 • tel. 0341 350.553
**Lucca**
Via S. Croce, 58 • tel. 0583 49.41.30
**Massa Carrara (Massa)**
Via Massa-Avenza, 2 • tel. 0585 79.00.02
**Milano (Lissone)**
Piazza Libertà, 1 • tel. 039 21.43.083
**Milano - Metro Lima**
Galleria Buenos Aires 8/10 • tel. 02 2952.30.08
**Palermo**
Via Nunzio Morello, 52, • tel. 091 34.09.99
**Parma**
Via Farini 14
**Pavia**

**Perugia**
Via Cacciatori delle Alpi, 12/14
tel. 075 572.32.60
**Pisa**
Corte San Domenico C lato via Pascoli 7
tel. 050 50.35.33
**Ravenna**
Via Maggiore, 39 • tel. 0544 323.44
**Roma**
Piazza Pio XI, 51/52
**Taranto**
Via Nitti 18/B • tel. 099 453.37.70
**Torino (Nichelino)**
Via Torino 21
**Treviso**
Via dei Dall'Oro 22 • tel. 0422 54.04.20
**Treviso (Conegliano)**
Via Manin 31/G • tel. 0438 45.17.28
**Trieste**
Via San Lazzaro, 18 • tel. 040 63.81.24
**Vicenza**

**Viterbo**
Via I. Garbini, 78/m • tel. 0761 34.54.60

**NEGOZI**

**Agrigento (Canicattì)**
Via Monsignor Ficarra, 10 • tel. 0922 85.25.69
**Agrigento (Licata)**
Via Palma, 108 • tel. 0922 89.48.21
**Arezzo (Montevarchi)**
c/o Centro Comm. La Galleria Ipercoop
Via dell'Oleandro, 37 • tel. 055 91.03.71
**Asti**
C.so Cavallotti, 126 • tel. 0141 436.853
**Brindisi (Ostuni)**
P.zza Italia, 6/7 • tel. 0831 30.16.69
**Campobasso (Termoli)**
Via Francesco D'Ovidio, 17 • tel. 0875 70.56.04
**Catanzaro (Lamezia Terme)**
C.so Giovanni Nicotera, 9 • tel. 0968 44.13.13
**Como (Erba)**
P.zza Matteotti, 17/18 • Tel. 031 64.61.53
**Cuneo (Busca)**
Via Cadorna, 50 • tel. 0171 943.803
**Firenze**
Via Pratese, 24 • tel. 055 31.95.28
**Foggia**
Via D. Cirillo, 28 • tel. 0881 70.85.85
**Genova**
Via Ippolito D'Aste 17 Rosso
tel. 010 553.51.41
**Grosseto (Follonica)**
Via Mazzini, 1/C • tel. 0566 442.17
**Lecce**
Via Leuca, 172 • tel. 0832 34.98.91
**Lodi**
Via Guido Rossa, 8 • tel. 0371 43.23.68
**Macerata**
Via G.Contini 38/42 • tel. 0733 322.37
**Napoli (Casavatore)**
Via G. Marconi, 59/C • tel. 081 73.13.961
**Napoli (Somma Vesuviana)**
Via Aldo Moro, 32/A • tel. 081 899.60.00
**Palermo**
Via Veronese, 42 • tel. 091 20.45.13
**Pescara**
Via G. Marconi, 16 • tel. 085 69.30.94
**Potenza**
Viale Marconi, 281 • tel./fax 0971 550.76
**Ragusa (Modica)**
Via S. Giuliano 111/A • tel. 0932 76.10.96
**Reggio Calabria**
Via Possidonea, 59 • tel. 0965 89.43.00
**Reggio Calabria (Siderno)**
C.so della Repubblica, 121 • tel. 0964 380.906
**Roma - Parioli**
Via D.Cimarosa, 11 • tel. 06 841.90.40
**Roma (Monterotondo Scalo)**
Via Nomentana, 31 • tel. 06 900.80.266
**Salerno**
C.so Garibaldi, 56 • tel. 089 25.37.65
**Sassari**
Via Perantoni Satta, 11 • tel. 079 28.06.70
**Torino**
Via Pigafetta, 21 • tel. 011 50.28.37
**Venezia (Dolo)**
Via Fratelli Bandiera, 2 • tel. 041 510.02.06/37
**Venezia (Jesolo Lido)**
Via Dante Alighieri, 95-97 • tel. 0421 38.38.97
**Vicenza (Bassano del Grappa)**
Largo Parolini, 116 • tel./Fax 0424 52.37.98

NUOVA APERTURA ■
PROSSIMA APERTURA ■

**It's Logic!: Milano (Bovisio Masciago)** SS dei Giovi, 34 • **www.itslogic.it**

**La Prima Catena di Software Discount**

# SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

**Tel. (0766) 35651/2**

**Indirizzo Internet**
**http:\\www.speedysoft.com**
**E-mail: speedy@etruria.net**

**Fax (0766) 35652**

**Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati**

## PC CD:

| | | |
|---|---|---|
| 7TH LEGION TUTTO ITALIANO | L. | 79.900 |
| ACTUA SOCCER 2 | L. | 57.900 |
| AFTERMATH RED ALERT D.D. | L. | 39.900 |
| AGE OF EMPIRES TUTTO ITA | L. | 89.900 |
| ARMORED FIST 2 | L. | 94.900 |
| ATLANTIS TUTTO ITALIANO | L. | 94.900 |
| BLADE RUNNER | L. | 84.900 |
| BLADE RUNNER TUTTO ITA | L. | TEL. |
| BROKEN SWORD 2 TUTTO ITALIANO | L. | 89.900 |
| CARMAGEDDON SPLATT PACK MANUALE ITALIANO | L. | 49.900 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 | L. | 64.900 |
| CIVIL WAR 2 | L. | 79.900 |
| CLOSE COMBAT 2 TUTTO ITA | L. | 89.900 |
| CONSTRUCTOR TUTTO ITA | L. | 72.900 |
| COUNTER STRIKE MAN ITA | L. | 39.900 |
| DAGGERFALL | L. | 67.900 |
| DAIKATANA MAN ITA 3DFX | L. | TEL. |
| DARK EARTH MAN ITA | L. | 79.900 |
| DARK REIGN MAN ITA | L. | 81.900 |
| DIABLO MANUALE ITALIANO | L. | 76.900 |
| DUKE NUKE'M 3D | L. | 32.900 |
| DUNGEON KEEPER TUTTO ITA | L. | 93.900 |
| DUNGEON KEEPER DATA DISK | L. | 39.900 |
| EASTERN FRONT | L. | 89.900 |
| ENCHARTA '98 TUTTO ITA | L. | 259.900 |
| F1 GRAND PRIX 2 | L. | 52.900 |
| F1 RACING SIMULATION 3DFX | L. | 79.900 |
| F22 A.D.F. 3DFX | L. | 99.900 |
| FALLOUT | L. | 79.900 |
| FIFA '98 TUTTO ITA 3DFX | L. | 89.900 |
| FIGHTING FORCE | L. | TEL. |
| FLIGHT SIMULATOR '98 TUTTO ITALIANO | L. | 125.900 |
| FLIGHT UNLIMITED TUTTO ITA | L. | 39.900 |
| G-POLICE TUTTO ITA 3DFX | L. | 79.900 |
| GRAND THEFT AUTO | L. | 79.900 |
| HEAVY GEAR 3DFX | L. | 84.900 |
| HELLFIRE DIABLO DD MANUALE ITALIANO | L. | 39.900 |
| HEROES OF MIGHT & M.2 | L. | 79.900 |
| HEXEN | L. | 35.900 |
| HEXEN 2 MAN ITA 3DFX | L. | 79.900 |
| IGNITION MAN ITA 3DFX | L. | 72.900 |
| INCUBATION 3DFX | L. | 69.900 |
| I-WAR 3DFX | L. | 89.900 |
| JEDI KNIGHT TUTTO ITALIANO 3DFX | L. | 89.900 |
| JOINT STRIKE FIGHTER MANUALE ITALIANO 3DFX | L. | 89.900 |
| LANDS OF LORE 2 | L. | 79.900 |
| LORDS OF MAGIC | L. | 84.900 |
| MEN IN BLACK | L. | 79.900 |
| MONKEY ISLAND 3 TUTTO ITALIANO | L. | 89.900 |
| MOTO RACER TUTTO ITA 3DFX | L. | 89.900 |
| MYTH MANUALE ITA 3DFX | L. | 79.900 |
| NBA KIVE '98 TUTTO ITA | L. | 84.900 |
| NHL '98 TUTTO ITALIANO | L. | 89.900 |
| NUCLEAR STRIKE MAN ITA | L. | 84.900 |
| PAX IMPERIA 2 | L. | 79.900 |
| PERFECT GP TRACK PACK | L. | 32.900 |
| POSTAL | L. | 79.900 |
| POWER F1 | L. | 28.900 |
| PRO-PILOT 3DFX | L. | 79.900 |
| PUZZLE BOBBLE MAN ITA | L. | 39.900 |
| QUAKE MANUALE ITA 3DFX | L. | 38.900 |
| QUAKE 2 | L. | 79.900 |
| REBELLION TUTTO ITALIANO | L. | TEL. |
| RED ALERT MAN ITALIANO | L. | 79.900 |
| RESIDENT EVIL MANUALE ITALIANO 3DFX | L. | 79.900 |
| RIVEN | L. | 79.900 |
| SCREAMER RALLY | L. | 69.900 |
| SENSIBLE SOCCER 2000 MANUALE ITALIANO | L. | 79.900 |
| SHADOW OF THE EMPIRE TUTTO ITALIANO 3DFX | L. | 94.900 |
| SID MEIER'S GETTYSBURG | L. | 94.900 |
| STARFLEET ACADEMY 3DFX | L. | 79.900 |
| STEEL PANTHERS 3 | L. | 79.900 |
| SUB CULTURE 3DFX | L. | 89.900 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER MANUALE ITALIANO | L. | 46.900 |
| TERRANOVA MANUALE ITA | L. | 29.900 |
| THE REAP MANUALE ITA | L. | 79.900 |
| TOCA TOURING CAR 3DFX | L. | 74.900 |
| TOMB RIDER 2 MANUALE ITALIANO 3DFX | L. | 84.900 |
| TOTAL ANNIHILATION MANUALE ITALIANO | L. | 79.900 |
| TUROK 3DFX | L. | 79.900 |
| UNREAL MAN ITA 3DFX | L. | TEL. |
| VIRTUA FIGHTER 2 MAN ITA | L. | 79.900 |
| VIRUS | L. | 72.900 |
| WING COMMANDER 5 MANUALE ITALIANO 3DFX | L. | TEL. |
| WIPEOUT 2097 3DFX | L. | 72.900 |
| X-COM APOCALYPSE MANUALE ITALIANO | L. | 72.900 |

**MAGICARDS** L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING. Include tutte le carte di tutte le espansioni. Continui aggiornamenti. **L. 39.900**. Acquistando questo prodotto con un altro titolo si ha diritto alla SPEDIZIONE GRATIS.

**SCHEDE ACCELERATRICI 3DFX TEL.**

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME**

*TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL*

**Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail**

**APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato**
**orario: 9.00-11.30 14.30-18.30** giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

**I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci**

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

**SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)**

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma .....

sistema .....

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE* L. 9.000
☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE* L. 18.000

☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*
☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

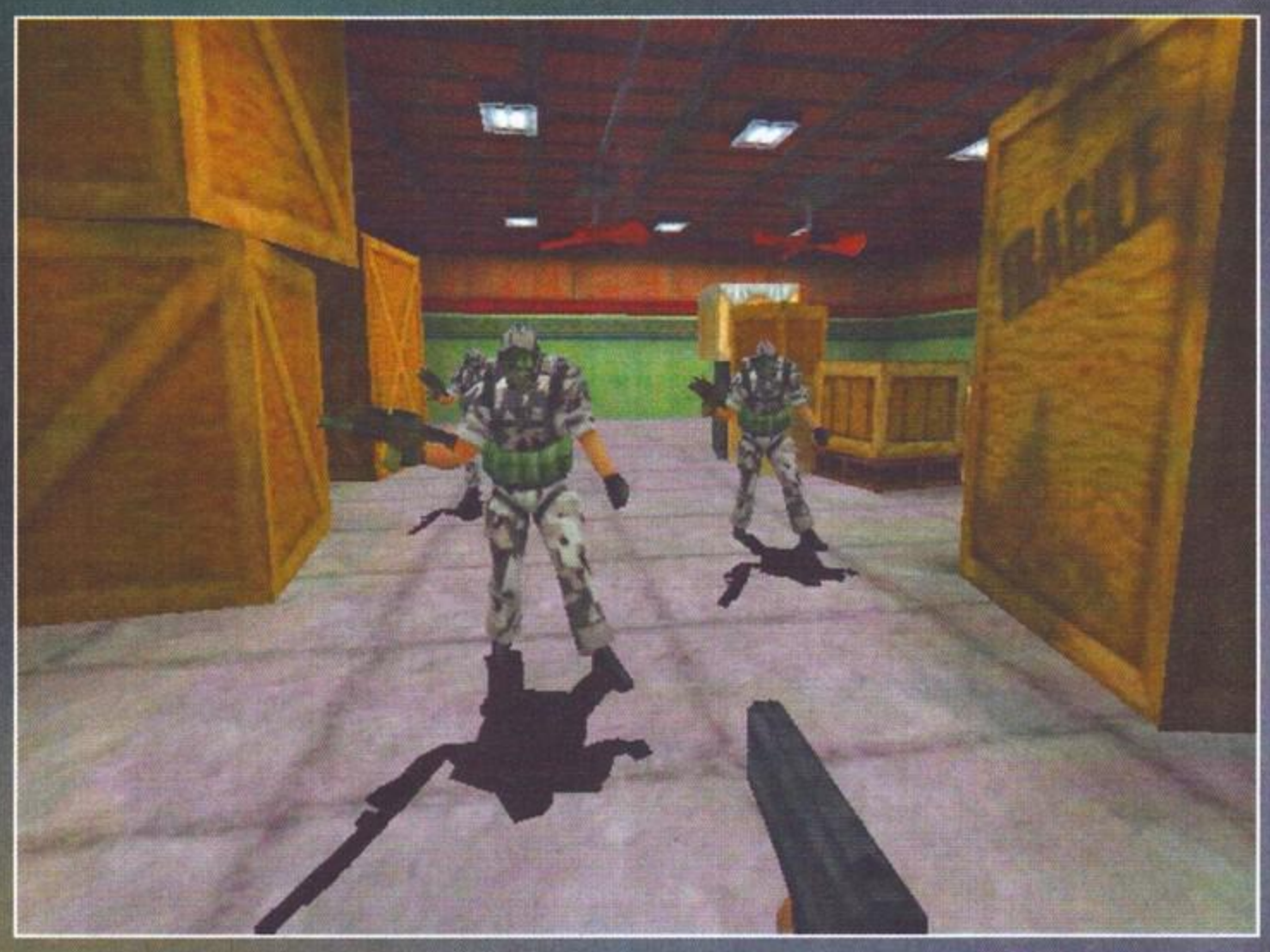
**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

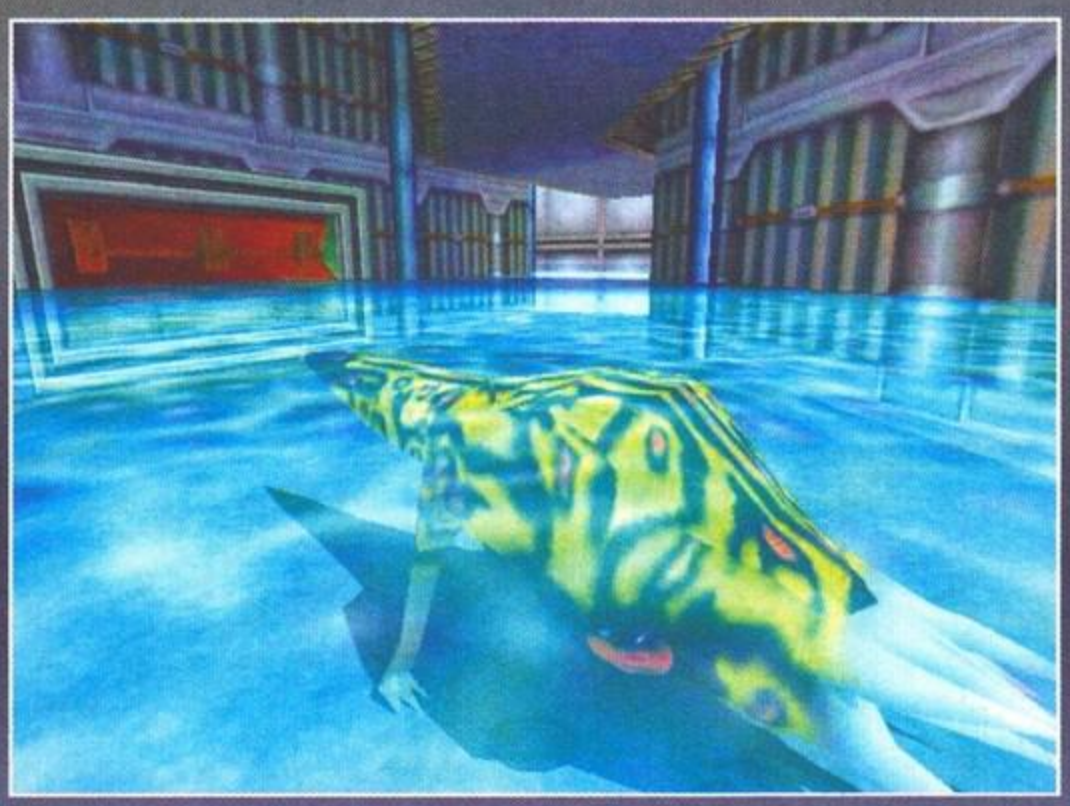
# VITA DA MOSTRI

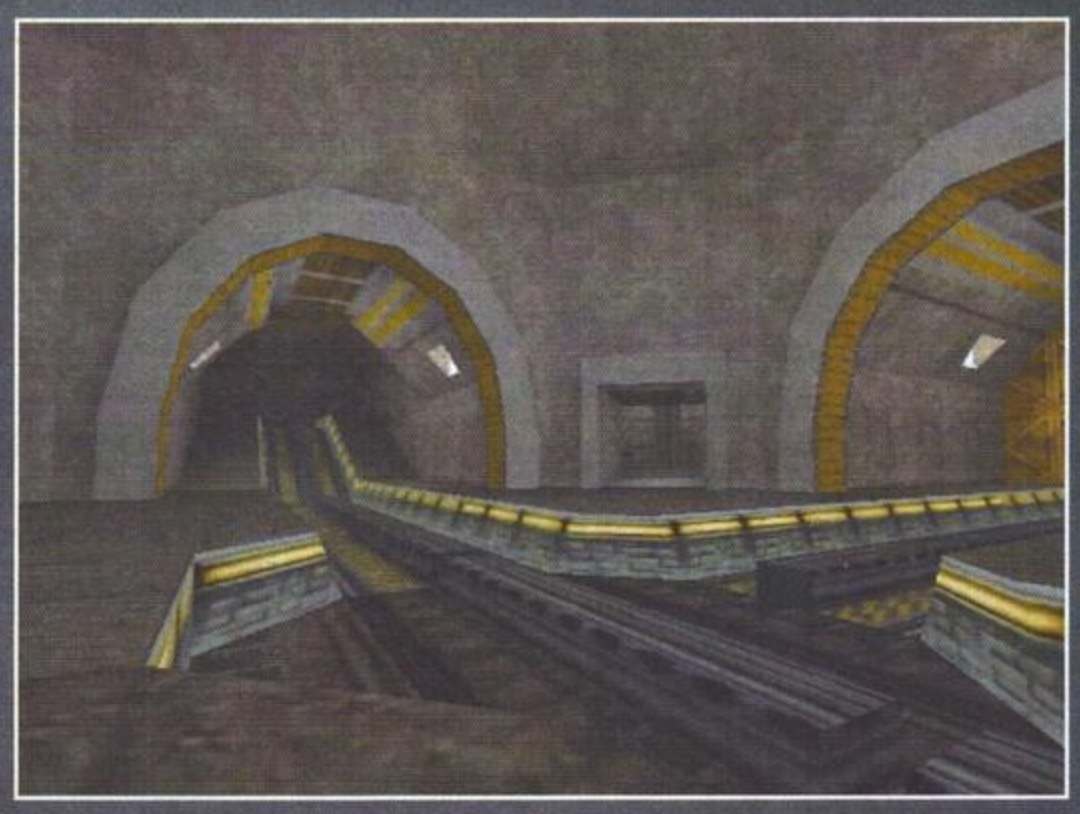
**Anche la Sierra si getta nella bagarre dei cloni di Quake, utilizzando sotto licenza una versione ampiamente modificata dell'engine poligonale di casa id: ci saranno i numeri per emergere? Cerchiamo di capirlo andando alla scoperta di Half Life...**

Se i cloni di Command & Conquer sembrano averci dato un po' di tregua, dopo la terrificante ondata di strategici real-time dei mesi passati, dando un'occhiata alle preview di questo numero vi sarete resi conto che siamo nuovamente oggetto di un'altra ondata di cloni, stavolta del buon vecchio Quake. In effetti l'uscita di Quake II, un capolavoro che ci ha fatto davvero tornare ai tempi di Doom, ha rinvigorito una tipologia di giochi che, incredibilmente, riesce sempre a rinnovarsi e a rivendersi; stavolta è la Sierra a fornirci la sua variazione sul tema, utilizzando proprio il motore poligonale sviluppato dalla id, opportunamente truccato come fossa una macchina di serie usata in qualche tremenda corsa clandestina. Più o meno tutti i giochi sulla falsariga di Half Life che stanno per arrivare, fortunatamente, hanno un qualche elemento caratterizzante che li contraddistingue: il pedigree di John Romero per Daikatana, le ambientazioni post-tecnologiche per SiN, il carisma del personaggio principale per

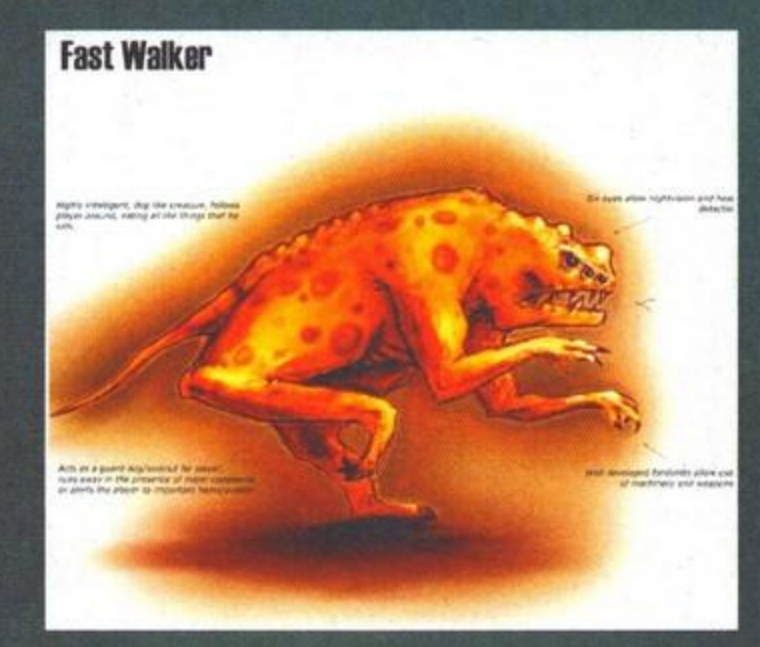
Duke Nukem Forever... e Half Life? Probabilmente, messo in linea con i titoli sopraccitati, è quello meno decifrabile, eppure sembra avere i punti per giocarsela alla pari con il resto del gruppo; e se proprio vogliamo stabilire elementi caratterizzanti anche per il titolo Sierra, io ne citerei almeno tre: nemici fuori di testa, uno schema di gioco un po' al di sopra dalle righe e un background tecnologico su cui si è lavorato moltissimo. Non che ci si debba fidare troppo delle press-release, per le quali il gioco trattato è sempre e comunque "stunning", "ground-breaking" e "massive" (mi perdonino i non-anglofoni), ma Half Life ci viene presentato come lo sparatutto 3D più innovativo di sempre dal punto di vista visivo, grazie a una serie di miglioramenti apportati all'engine base che consentiranno effetti mai visti sui nostri schermi. Sarà vero? Vediamo di scoprirlo analizzando in dettaglio questi fantomatici miglioramenti: innanzitutto il colore, che passerà dai semi-standard 8-bit a 16 e addirittura 24-bit di profondità con le schede 3D. In altre parole, significa avere 65.353 o anche 16.8 milioni di colori su schermo, che renderanno possibile effetti di luce come traslucenze e trasparenze varie, superfici che cambiano a seconda di ciò che accade nel gioco (ad esempio muri che mostrano i segni dei proiettili), oltre a una serie di mostri non organici, ovvero raccapriccianti ibridi di metallo e carne che, grazie all'alto dettaglio grafico, saranno riconoscibili subito con un'occhiata; in pratica, osservando la rifrazione della luce sul corpo dei nemici, potremo capire di che materiale sono fatti e studiare di conseguenza il piano d'attacco. Non sarà un granché di nuovo, direte voi, ma io sono sempre contento quando i ritocchi grafici si spingono nel gameplay, piuttosto che restare lì a fare mostra di sé senza cambiare una virgola del gioco se non l'aspetto estetico. Ma non è finita qui... sono proprio i nemici che hanno ricevuto la maggior attenzione, in fase di sviluppo, dai programmatori della Valve, il team responsabile della creazione di Half Life: dal punto di vista grafico con un innovativo sistema di animazione e, da quello dell'intelligenza artificiale, con un modello di comportamento estremamente realistico. In merito all'animazione, assisteremo a mostri che si muovono tenendo conto della struttura fisico-scheletrica dei loro copri, proprio perché saranno basati su invisibili ossa che ne renderanno le movenze davvero fluide anche grazie a un altissimo numero di frame: per una sequenza di cammino, ad esempio, potranno venire impiegate fino a 80 frame per ciascun singolo personaggio. Poi, uno schema dei movimenti corretto dal punto di vista anatomico e poligoni a iosa: fino a 6.000 per i personaggi più complessi. In Half Life, quindi, si vedranno mostri che girano la testa per guardarci mentre corrono, soldati che estraggono il fucile quando si gettano a terra per schivare i nostri colpi e vittime predestinate che mostreranno i segni delle ferite e saranno in grado di cambiare il tipo di arma che stanno usando. Ma la cosa più bella è che tutta questa brava gente, i



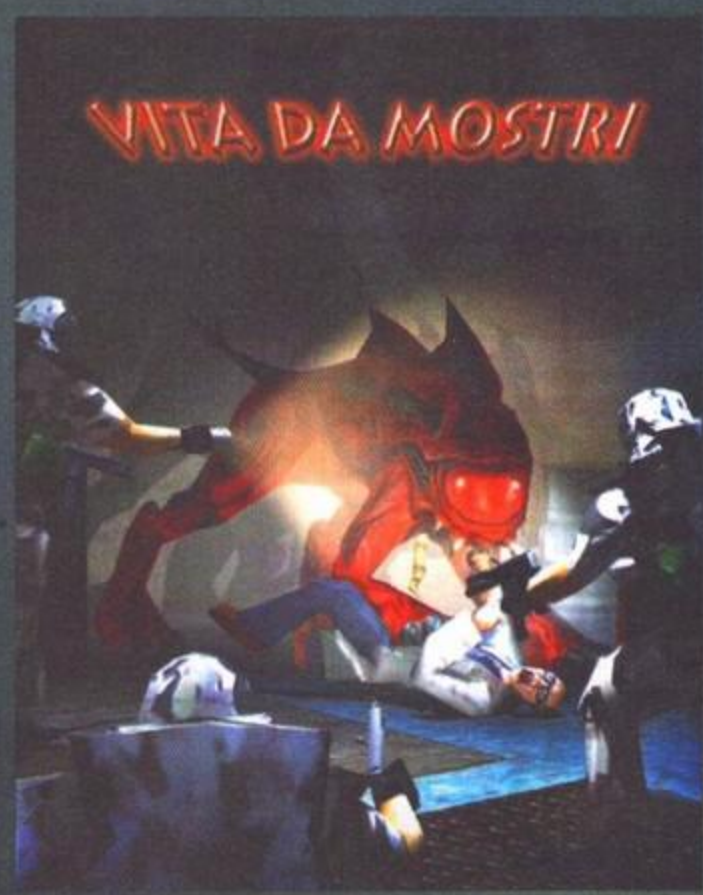




alla completezza della struttura di gioco, grazie alla quale potremo saltare, abbassarci, strisciare, arrampicarci e, soprattutto, utilizzare veicoli fondamentali ai fini della risoluzione dei vari livelli, come ad esempio un sistema ferroviario sotterraneo. Tutto quanto accade nel mondo di Half Life, poi, risponde alle leggi della fisica Newtoniana: non potremo quindi più fare in pezzi un soldato e poi andare a raccogliere il suo simpatico zaino pieno di munizioni e medikit come se fosse appena uscito dalla fabbrica: anch'esso sarà fatto in pezzi, a meno di adottare strategie alternative. Ma non vi ho ancora parlato del background del gioco, ed è opportuno farlo ora prima di andare avanti col resto. La trama si rifà ad antiche perle di saggezza popolare come "tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino", oppure "la curiosità ha ucciso il gatto": voi siete infatti nelle vesti di un alto militare che, assegnato ad una delicata missione, scopre involontariamente un portale extradimensionale che dà accesso a un mondo popolato di creature bizzarre. Incuriositi, decidete di fare un buco un po' più largo usando qualche piccola testata nucleare, sennonché questa mossa genera una serie di reazioni a catena che, nel più classico degli schemi, mette in ginocchio il nostro mondo e costringe tutti a trovare un rimedio alle vostre stupidaggini. La zona si riempie di questi mostri, che non vogliono saperne di tornare a casa con le buone maniere; se tutto ciò non fosse già abbastanza per farvi venire i sudori freddi e un'ulcera corrosiva, ci si mette pure la CIA che vi manda una squadra di "pulizia" per fare sparire tutto quanto, voi e le bestie, e mettere a tacere l'intero problema. E manco a dirlo entra in gioco pure il governo, che decide di piazzare una bella schiera di cariche esplosive attorno all'intera zona (una vecchia stazione missilistica nucleare), senza però considerare il fatto che l'esplosivo e le testate atomiche non vanno esattamente a nozze. Vi basta? Ecco dove porta la voglia di sapere dell'uomo: una sola mossa avventata e fate sparire l'intera area occidentale degli Stati Uniti d'America... la storia si dipana sulla base di questa trama fantasiosa, senza annoiarci con la consueta sequela di livelli predeterminati: in Half Life è infatti possibile tornare sui propri passi, così come alterare il corso degli eventi uccidendo qualche personaggio chiave o trovandosi nel posto giusto al momento sbagliato (e viceversa). Fortuna che con voi avete gli ultimi ritrovati bellici, come lanciagranate e fucili al plasma con ricarica, da dirigere contro creature talmente orrende che, sulle prime, vi lasceranno di stucco: il loro aspetto è un vago mix di insetti, dinosauri e rettili vari, e ognuno è dotato delle sue tattiche d'aggressione preferite. Il Big Mama, ad esempio, ama fare della vostra testa il nido per la crescita delle sue larve, pronte a nutrirsi delle vostre viscere non appena nate; gli Houndeye,




cattivoni di Half Life, non ha voglia di morire: un bell'esempio di "intelligenza artificiale", no? In termini pratici, ciò significa che i mostri saranno in grado di valutare se e quando gli convenga sferrarci un attacco oppure scappare, in base all'energia rimastagli, al numero di loro simili presenti in una determinata locazione e, soprattutto, in base a dove noi siamo diretti e di quali armi disponiamo. E ancora: i nemici potranno organizzarsi in gruppi per inscenare imboscate o attacchi concertati, e potranno fare uso dei loro sensi naturali per darci la caccia: a seconda della loro struttura genetica, infatti, utilizzeranno ad esempio l'olfatto per seguire le nostre tracce, oppure l'udito per avvertire il nostro arrivo. Tutte cose che, in linea teorica, dovrebbero influire sul comportamento del giocatore, costringendolo a modificare piani d'attacco e strategie. Tutto ciò ci porta a parlare del fatto che Half Life, e non è difficile crederci, non sarà certo un forsennato carnaio, ma più una questione di riflessione e di tattica: stando a quanto dicono alla Sierra, infatti, la maggior parte del tempo non sarà spesa e blastare, bensì a risolvere enigmi, a esplorare e a comunicare. Ciò si aggiunge




invece, sono molto più schizzinosi e neppure vi toccano, lanciandovi lancinanti attacchi sonici che disgregano il vostro sistema nervoso centrale dall'interno. Insomma, tutte cose belle: e già che parliamo di faccende sonore, anche in questo campo Half Life mostra le sue carte, con tutta una serie di nuove tecnologie che dovrebbero giovare al coinvolgimento nell'azione. Grazie a una particolare codifica del DSP, infatti, tutti gli effetti suoneranno correttamente in relazione al luogo in cui vi trovate (che si tratti di un cunicolo, un'area aperta oppure l'acqua); questa stessa tecnologia consente anche di risparmiare memoria, poiché generando le modulazioni degli effetti in tempo reale si può riutilizzare, in pratica, il medesimo sample per situazioni differenti. E poi non manca il suono 3D, che ormai sembra andare abbastanza in coppia con l'accelerazione hardware. Ma non bisogna dimenticare che una buona percentuale del successo dei giochi alla Quake è data dalle potenzialità sul fronte del multiplayer e del level-editing. In Half Life, a tal proposito, si potrà giocare in rete o tramite network con un massimo di 32 partecipanti, e soprattutto nel gioco sarà inserito Wolrdcraft, ovvero quello che viene riconosciuto come il migliore level-editor sulla piazza, già apprezzato e utilizzato dai professionisti di Quake. La Valve ha acquisito i diritti commerciali di distribuzione di Wolrdcraft, e Half Life sarà il primo gioco in cui esso verrà incluso, in una versione potenziata che consentirà l'introduzione di texture a 24-bit, effetti e giochi di luce e tante altre cose simpatiche, incluso ovviamente il supporto per Direct3D e OpenGL. Due parole finali sui Valve, il neonato team di sviluppo del gioco: formato da circa 20 persone, il gruppo raccoglie membri di estrazione diversa, tanto che scorrendo la lista dei prodotti su cui essi hanno lavorato in precedenza si scorgono anche nomi come Windows NT, Excel e Word, oltre a classici come Duke Nukem 3D, Doom 64, Gunship 2000 e Civilization. Oltre ad aver ottenuto in licenza l'engine di Quake e ad aver sviluppato Half Life nel corso dell'ultimo anno e mezzo circa, i Valve hanno già in cantiere un secondo gioco, di cui non si sa nulla. Per il momento aspettiamo questo loro esordio con ansia...

*Jacopo Prisco*

## DA GRANDE FARO' IL GAME DESIGNER...

**Uno degli esponenti principali dei Valve è Italiano, e la cosa non può che farci piacere: si tratta di Dario Casali, ben noto tra gli aspiranti designer di Doom e Quake. Qui di seguito potete leggere un serrato botta e risposta con lui riguardante, naturalmente, Half Life.**

**TGM: Dicci qualcosa di te...**

**DC: Ho 23 anni e ho cominciato a creare livelli aggiuntivi con Doom, circa 5 anni fa. Mio fratello e io abbiamo sviluppato da soli "The Plutonia Experiment", poi rilasciato dalla id col titolo di Final Doom. Prima di entrare a far parte della Valve ho disegnato un episodio di Quake intitolato Prodigy Special Edition e 6 mappe DM, sempre per Quake.**

**TGM: Come sei entrato nel team?**

**DC: Ho risposto a un annuncio che ho trovato su un newsgroup.**

**TGM: Dove trovi le idee e l'ispirazione per i tuoi lavori?**

**DC: Penso innanzitutto a come desidero che il giocatore si senta quando gira per i miei livelli e poi sviluppo un'ambientazione originale. Parto dai puzzle e dagli enigmi, per poi costruire attorno ad essi l'intera struttura. E poi faccio sempre diverse modifiche in corsa, assai di rado mi capita di finire mantenendo completamente intatta la premessa di partenza.**

**TGM: Avete in programma di rilasciare un versione shareware del gioco?**

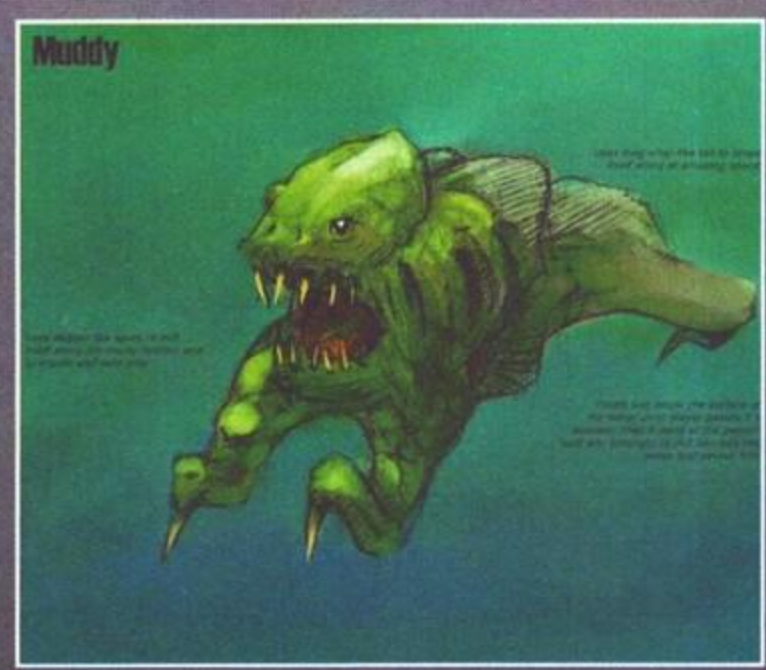
**DC: Non siamo ancora decisi: senza dubbio offrire un demo multi-livello subito prima della release ufficiale, ma non è ancora stabilito se esisterà una versione shareware vera e propria.**

**TGM: Cosa ci puoi dire riguardo alla dimensione dei livelli di Half Life?**

**DC: I livelli includeranno una ricca serie di dettagli che riprodurranno gli elementi del mondo reale. Ne avremo circa una ventina, ognuno dei quali sarà approssimativamente doppio rispetto a un comune livello di Quake. Ciò che più conta, tuttavia, e che essi saranno finemente collegati, e quindi non sarà possibile rendersi conto con chiarezza di passare dall'uno all'altro: è un mondo globale in cui si passa da un'ambientazione all'altra, avanti e indietro.**

**TGM: Che progetti avete per il gioco in rete? Supporterete i comuni network come HEAT o avrete un servizio autonomo, come QuakeWorld?**

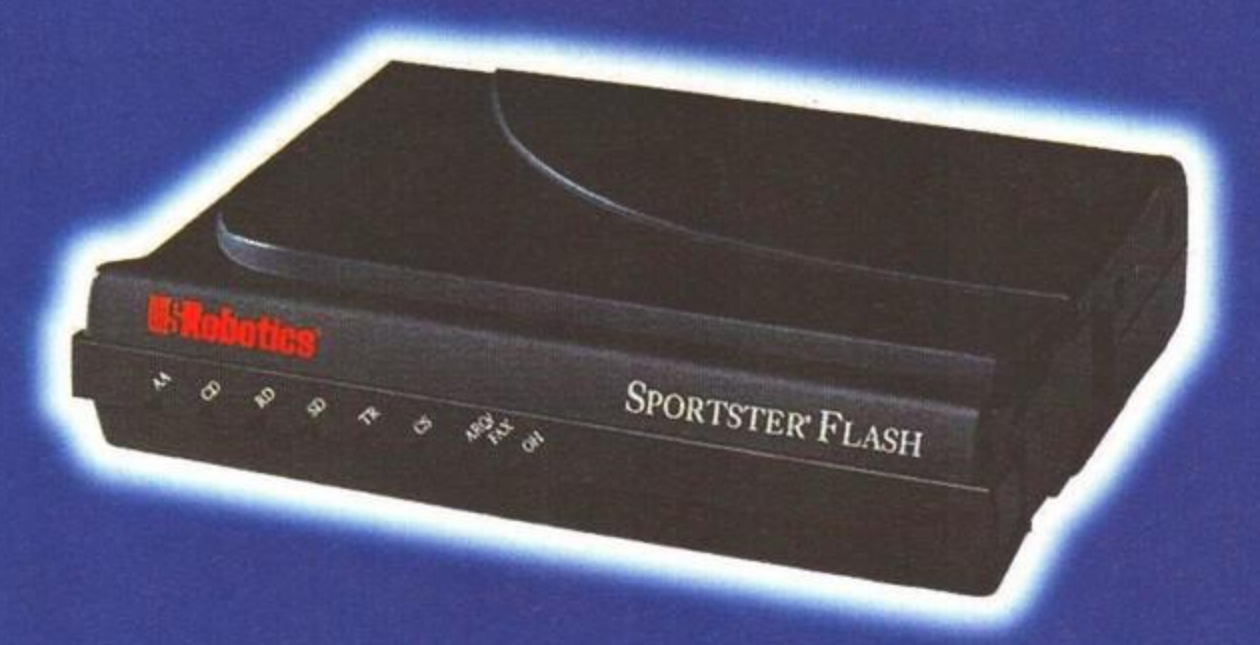
**DC: Ci baseremo sullo stile di QuakeWorld, ma non escludiamo di lavorare anche con una serie di fornitori di servizi, con i quali siamo attualmente in discussione. Puntiamo molto sulle funzionalità Internet del gioco e faremo in modo di arrivare alla data di uscita con tutti gli elementi del puzzle al loro posto.**



www.3com.it.

U.S. Robotics
Sportster Flash

# Lunga vita al modem



**Modem fax esterno ed interno 56 Kbps con tecnologia X2 a bordo.**

- Per sempre in Internet alla massima velocità. Include la tecnologia X2 e, grazie alla memoria flash, è aggiornabile al futuro standard ITU-T per ricevere fino a 56 Kbps.
- Installazione facile e immediata con la funzione "Plug and Play".
- Sistema "viva voce" con caselle vocali e gestione fax in modalità remota.
- **Sportster Flash, il modem più venduto al mondo.**

3Com vi offre la gamma dei modem U.S. Robotics, tutti garantiti 5 anni con assistenza tecnica telefonica e on-line illimitata e gratuita, certificati CE e omologati dal Ministero delle Telecomunicazioni.

3Com - Via Michelangelo Buonarroti 1 - 20093 Cologno Monzese, Milano - Tel. 02/25301.1.

**U.S. Robotics. From the leader in networking.**

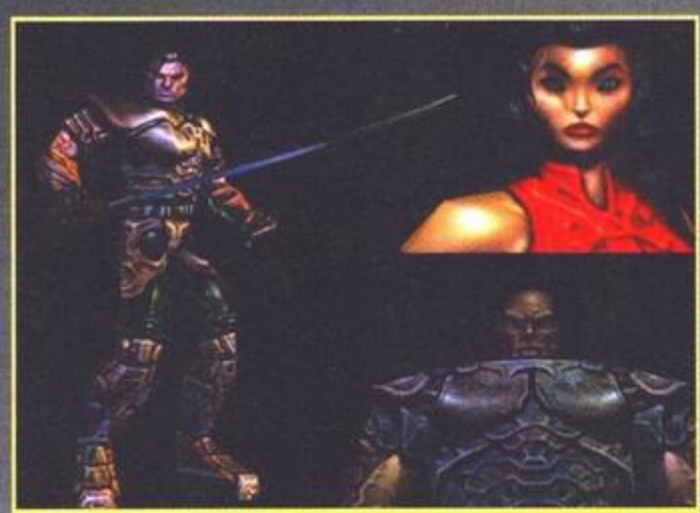
FCB

# LA LAMA CHE FENDE IL TEMPO

## DAIKATANA

**A spasso nel tempo con John Romero e il suo spadone a due mani...**

*a cura di Stefano Gaburri*



Ecco qui la "foto ricordo" dei tre personaggi protagonisti delle scorribande temporali di Daikatana: a sinistra con la spada abbiamo Hiro, a destra in alto la bella Mikko Ebihara, sotto il trucido Superfly dal tirapugni che non perdona.

Ed eccomi qui, alla fine del mese, a scrivere il pezzo cui sicuramente tengo di più: la preview di Daikatana, per la quale sono riuscito a ottenere in extremis un'intervista con John Romero in persona. Se non lo conoscete, vuol dire che davvero gli shoot'em up in soggettiva non vi interessano: infatti Romero è uno dei "mostri sacri" del genere, avendo fatto parte del team di sviluppo che - con Wolfenstein 3D - ha di fatto creato dal nulla quello che ora è uno dei filoni più prolifici nel campo del divertimento videoludico. Ma per sapere qualcosa di più su "John Romero himself" vi rimando al box che ho appositamente realizzato, corredandolo con le foto più sardoniche che ho potuto reperire: adesso voglio spendere due parole sulla struttura di questa preview.

L'idea mi è venuta quando, aggirandomi nei meandri della rete alla ricerca di informazioni, sono inciampato nel bel sito dedicato a Daikatana realizzato da un giovane ragazzo americano, noto sulla rete con l'alias di Phrogman. Il sito, The Daikatana Shrine, è reperibile all'URL http://daikatana.warzone.com e tra le altre cose contiene una simpatica intervista a Romero stesso. Ho pensato che sarebbe stato divertente aggiungere la mia voce "professionale" a quella scanzonata di Phrogman, realizzando così una sorta di "conversazione a tre" tanto più originale in quanto non solo non ci siamo mai visti di persona, ma il tutto è stato realizzato in maniera per così dire "asincrona" dal momento che non abbiamo mai comunicato, tutti e tre insieme, nello stesso momento. Così ho contattato Phrogman, insieme abbiamo poi chiesto a John di "integrare" l'intervista precedente con le mie domande e il risultato è quello peculiare che potete leggere qui di seguito e che costituisce l'ossatura della preview. Per rendere il tutto più ancora più flambé(t) ho deciso poi di aggiungere i miei commenti e le altre informazioni di cui disponevo tra una domanda e l'altra, a mo' di "conduttore" che, dall'esterno, ascolti ed integri con i propri commenti gli argomenti di cui si sta parlando.

Vi lascio giudicare il risultato finale, che a mio modesto (e soprattutto disinteressato) parere è degno di nota... che dite, mi sto allargando? Ma se non si banfa un po' quando si intervista John Romero, ditemi un po' quando si deve...

**Phrogman - Si dice che tu sia lavorando su un gioco chiamato Daikatana... per chi non ne sapesse nulla, che cos'è?**

**Romero** - È uno sparatutto/gioco d'azione/avventura in soggettiva che ha più contenuto di quanto tu abbia mai visto.

Fino a qui c'eravamo tutti, penso. Ma vediamo un po' che cosa ci possiamo aspettare in particolare: innanzitutto 4 episodi di circa 8 livelli l'uno, quindi il bel numero di 32 armi diverse e 64 nemici! Un bel numero, no? Ma di questo parleremo in seguito con lo stesso John, adesso voglio dirvi qualcosa di più della trama, che sarà molto di più di un semplice pretesto (a differenza di quello che accade alla id software, dove è diventata praticamente una tradi-

La foto non è il massimo, ma non potevo proprio esimermi dal mostrarvi lei, la Daikatana, arma terribile e mistico artefatto!

zione fregarsene alla grande).
Immaginatevi una spedizione archeologica che nell'anno 2455 si spinge nelle oscure caverne che si estendono in profondità sotto il Monte Fujiyama, a 80 miglia da Tokio. L'esperto gruppo di speleologi è alla ricerca della mistica Daikatana, un'arma considerata per secoli solo un mito: mentre i sismologi guardano con timore i propri strumenti, che indicano un'eruzione sempre più vicina, la spada viene ritrovata in fondo a un profondissimo pozzo di roccia. Ben presto il gruppo è intrappolato e la lava comincia a fluire tra le crepe delle pareti rocciose. È la vendetta del Fujiyama: la maggior parte degli archeologi perisce nell'eruzione, ma la Daikatana viene messa in salvo e trasportata a Tokio dove il Dr. Toshiro Ebihara la attende con trepidazione insieme all'assistente, Jarred Benedict. Il dottore ha dedicato dieci anni della sua vita e gran parte della sua fortuna alla ricerca della Daikatana: una fortuna che risaliva a secoli prima, quando nel 2030 il suo antenato Tetsuo Ebihara aveva scoperto una cura per l'AIDS. Forse non osa confessarlo neppure a se stesso, ma in fondo al cuore spera che ciò che dicono i miti sia vero, e che quest'arma mitica contenga il potere che permette a un uomo di viaggiare nel tempo. Purtroppo la leggenda si rivelerà effettivamente vera. Dico purtroppo, perché lo scopo della sua vita si rivelerà, alla fin fine, causa prima della morte di Toshiro Ebihara: il suo assistente, il dottor Benedict, stanco di vivere nell'ombra e consumato dalla rabbia e dall'invidia, si impadronisce dell'arma e lo decapita. Sul cadavere ancora caldo del suo maestro, Benedict concepisce un piano satanico - viaggerà indietro nel tempo e, dopo essersi impadronito delle ricerche dell'antenato di Ebihara, si arrogherà i meriti della scoperta della cura dell'AIDS. In pochi mesi il piano di Jarred Benedict va in porto; il malfattore ritorna al 2030 e cambia letteralmente il corso della Storia. Ora nel "presente", ovvero nel 2455, non è più la famiglia Ebihara ma i discendenti di Benedict a godere dell'immensa ricchezza accumulata grazie al vaccino; e la Daikatana è ancora custodita nella sua fortezza, protetta da guardie e difese inespugnabili affinché la storia non possa essere mai più cambiata.
Voi impersonate Hiro, il più brillante degli studenti del defunto Toshiro Ebihara. Grazie alla vostra forza psichica e alle vostre conoscenze storiche, dovrete guidare i vostri due compagni negli abissi del tempo per sconfiggere il perfido Benedict e ripristinare l'onore della famiglia Ebihara.
Le peculiarità della Daikatana faranno sì che, dopo aver espugnato la fortezza difesa da un vero e proprio esercito di robot ed aver recuperato la mistica arma, vi troverete a combattere mostri mitologici nell'Antica Grecia, stregoni e draghi nel Medio Evo devastato dalla peste fino allo scontro finale nella San Francisco del 2030. Il bello è che ogni epoca avrà, com'è intuibile, una grafica ed un'ambientazione differente, ma anche diverse armi, mostri, artefatti ed architetture.
Per dirla con le parole dello stesso Romero, "ogni sparatutto in soggettiva finora ha usato le stesse armi e gli stessi nemici per tutto il gioco - cambiano solo le mappe in cui si gioca. Questa sarà la differenza principale di Daikatana: il primo livello potrà contenere tre diversi tipi di avversari, ma via via che si avanzerà nel gioco ne verranno introdotti sempre di nuovi e quelli precedenti verranno totalmente abbandonati. Pensiamo a Quake: dieci mostri e otto armi, mentre Daikatana avrà 32 armi diverse e almeno sessanta nemici. Un'esperienza molto più ricca. Per esempio, nell'Antica Grecia dovrete combattere arpie e ciclopi, nel Medioevo fantastico potrete aspettarvi di incontrare draghi, nani eccetera".

**Phrogman - Per quanto tempo tu e il tuo team ci avete lavorato, e quanto persone in totale hanno contribuito allo sviluppo?**
**Romero** - Abbiamo cominciato a lavorarci a tempo pieno intorno al mese di maggio 1997. Molti si sono uniti al gruppo o l'hanno lasciato per quanto riguarda gli artisti, ma il "nocciolo duro" del team è rimasto lo stesso. Ora come ora ci sono 19 persone al lavoro su Daikatana, ma importanti contributi sono stati fatti da altre 3 persone.

**PhrogMan - Quindi questo è l'anno nel quale tutto deve accadere. Come ti senti ora che il primo gioco targato Ion Storm sta per uscire?**
**Romero** - Be', a prescindere dal successo di Daikatana, io rimarrò nel business. Ho fatto giochi per moltissimo tempo e non ho proprio intenzione di smettere. La prima uscita della Ion Storm sarà lo strategico in tempo reale Dominion, e sono molto eccitato nel vederlo avvicinarsi alla data di rilascio [avrei fatto un piccolo box su Dominion, ma mi dicono che il Duspa ci ha dedicato pagine e pagine... vi rimando alla sua prosa ruspante... ndSG]

**PhrogMan - Quale dei giochi di prossima uscita a tuo parere darà più filo da torcere a Daikatana? Ora probabilmente mi dirai che non sei preoccupato, ma penso che tu tenga d'occhio almeno un altro titolo...**
**Romero** - Gli altri giochi che, mi auguro, avranno successo insieme a Daikatana saranno SiN, Duke4ever e Half-Life. Tutti sappiamo che Quake 2 sta andando benissimo.

E qui mi sento di spendere due parole per commentare questa frase di John, che dimostra una volta per tutte che la presunta competitività tra le grandi case di software ludico è più spesso un'invenzione: ultimamente ho avuto modo di chiacchierare via e-mail con personaggi come George Broussard della 3DRealms, John Cash della id software, lo stesso Romero e altri ancora: be', mai una volta ho sentito pronunciare parole improntate a uno spirito diverso da quello di una sana competizione. Penso che la ragione sia la più semplice: come tutti noi, anche questi grandi programmatori non vedono l'ora di mettere le mani su un bel gioco per goderselo! Ma torniamo all'intervista...

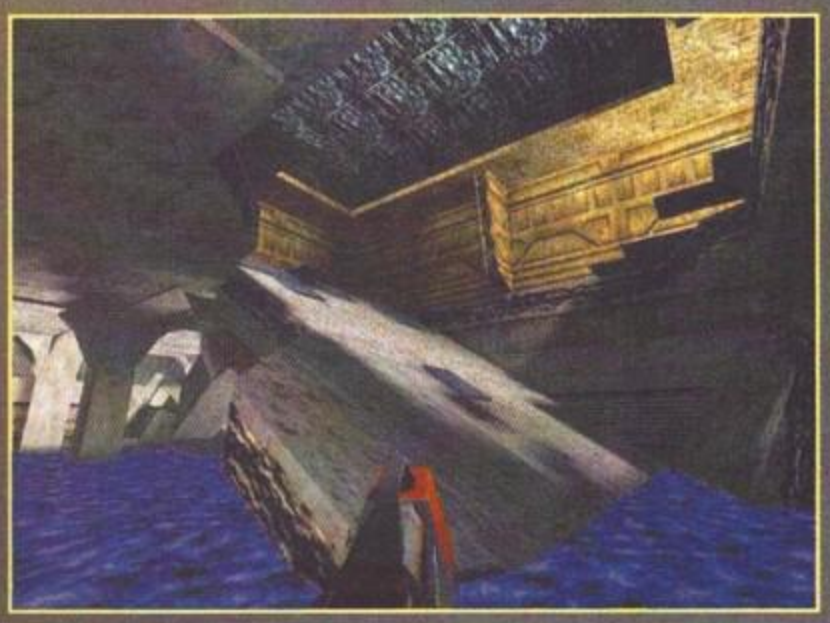
**PhrogMan - Ma che cosa differenzierà Daikatana da tutti gli altri cloni di Quake?**
**Romero** - La trama robusta e l'ambientazione unica [JR ha usato la parola "storytelling", ndSG], l'enorme quantità di contenuto, gli aspetti mutuati dal gioco di ruolo e due compagni che viaggeranno fianco a fianco con voi.

Vediamo un po' di che cosa sta parlando il vecchio John: come vi ho detto voi impersonerete Hiro, un giovane studente di storia allievo dell'archeologo Toshiro Ebihara. I due personaggi che vi accompagneranno saranno Mikko Ebihara, la giovane figlia del dottor Toshiro, e una specie di grosso truzzo di nome Superfly Johnson. La bella Mikko si unirà a voi, come intuibile, per vendicare la morte del padre e ripristinare la Storia così com'è avvenuta originariamente.
Veloce con i piedi e col pugnale, vi tornerà utile come esploratrice e spia. Troverete invece Superfly prigioniero nella fortezza di Jarred Benedict: dopo averlo liberato, si unirà alla vostra impresa. Grosso e "massiccio", sarà il personaggio più potente in combattimento. Comunque ho realizzato una bella "foto di gruppo" che ritrae tutti e tre gli eroi, e che sicuramente troverete qui in giro.

**Stefano Gaburri- Interessante! Questa potrebbe ben essere la peculiarità più innovativa di Daikatana. Ma in che modo interagiranno con il personaggio principale e con lo svolgimento della trama? Saranno in grado di aiutare Hiro Miyamoto durante il combattimento, o anche nella risoluzione dei puzzle? E in tal caso, si potranno dar loro dei veri e propri ORDINI? Questo sarebbe incredibilmente bello. Forse delle azioni o degli eventi sono "scripted", cosicché potrà capitare, per esempio, di dover accorrere in loro soccorso?**
**Romero** - I compagni di viaggio di Hiro vi aiuteranno durante i combattimenti e saranno parte integrante della trama e dello svolgersi degli eventi. Non sarà possibile dar loro espliciti ordini; avranno la loro personalità e prenderanno le proprie decisioni autonomamente. Effettivamente sono previsti, per ognuno dei due personaggi, alcuni "trigger" o eventi che scatteranno in determinati momenti e infine sì, dovrete salvarli un paio di volte da una brutta fine.

A proposito, i vostri compagni saranno in grado di uti-

Foto come questa fanno ben sperare: non vedo l'ora di aggirarmi in questi spazi aperti, tornando a respirare aria fresca dopo anni passati in stretti cunicoli di roccia: certo che, a ben vedere, non è proprio una bella giornata per passeggiare...



lizzare le vostre stessi armi: oltre a questo, comunque, ognuno di essi avrà uno o più attacchi speciali che useranno a loro piacimento. Superfly, ad esempio, da vero truzzo è un mago con i tirapugni d'ottone...

**SG - Tutto lascia intendere che Daikatana potrà essere una grandissima esperienza di gioco cooperativo. Io sono stato un grande fan di questa modalità multiplayer fin dai tempi di Doom, e mi spiace notare che ultimamente sta cadendo in disuso: ora, comunque, leggo che John Carmack ha implementato il "coop" in Quake 2, e finalmente sarà possibile SALVARE la propria posizione nelle partite multiplayer [in Quake tuttora non si può, ndSG]. Questo rende il gioco in coop di fatto possibile. Hai pensato specificatamente all'opzione "cooperative" in Daikatana? Raccomanderesti ad un fan di giocare a Daikatana in coop dall'inizio alla fine?**
**Romero** - il "cooperative mode" è stato parte del progetto originale fin dall'inizio. Che Carmack l'avesse incluso in Q2 o meno, questa era una cosa che Daikatana avrebbe dovuto assolutamente supportare. Anch'io sono un appassionato giocatore in co-op, e veramente desidererei che tutti gli shooter 3D includessero questa possibilità, ma come hai detto le ultime produzioni sono state carenti su questo punto.
In co-op, potrete scegliere quale dei tre personaggi interpretare: Hiro, Mikko o Superfly. Non sarà possibile giocare in più di tre contemporaneamente per coerenza con la storia.

**PhrogMan - l'enfasi sarà posta sull'azione oppure sarà più come giocare un'avventura, con le relative esplorazioni, soluzioni di enigmi eccetera?**
**Romero** - entrambe le cose.

**SG - l'aspetto "avventuroso" sarà sicuramente un'altra bella innovazione al genere... ma come funzionerà? Sarà possibile, come ho accennato prima, trovarsi di fronte a dei "puzzle" come in una vera e propria avventura in soggettiva? O sarà qualche cosa a metà tra quello e la vecchia storia "trova la chiave/la porta/l'uscita/il passaggio segreto" i cui giorni, si spera, sono definitivamente tramontati?**
**Per dirla in breve, possiamo finalmente aspettarci di avere un'interazione avanzata con gli oggetti?**
**Romero** - Durante il gioco sarete pervasi dal senso dell'avventura principalmente per la storia, le sue stesse dimensioni e per il vostro viaggio attraverso differenti epoche temporali. Per quanto riguarda i puzzle stiamo utilizzando gli elementi di game design familiari, quelli che tu hai chiamato "puzzle chiave/porta" (e usare un'attrezzatura da alpinismo per scalare una montagna alla fin fine è un puzzle "chiave/porta"), ma abbiamo integrato questi enigmi all'interno della storia con un grado superiore di supporto da parte del gioco. Ad esempio uno dei compagni potrà dare delle importanti indicazioni per risolvere un puzzle parlando con voi.

**SG - io e Phrogman sappiamo che ci saranno degli elementi di sviluppo del personaggio in Daikatana. In che modo il giocatore "sentirà" il proprio personaggio diventare più potente? Si muoverà più velocemente, infliggerà più danno o sarà in grado di sopportare egli stesso più ferite? O forse acquisirà in toto delle nuove abilità come in Jedi Knight (io mi auguro tutte queste cose insieme...).**
**Romero** - Esattamente, ci sarà tutto quello che hai detto.

**Phrogman - le ultime notizie che abbiamo sentito davano Daikatana in uscita per marzo... ci sono novità?**
**Romero** - Sarà sicuramente più tardi di marzo. Alla fin fine il gioco sarà pronto quando sarà finita, cioè perfettamente completato [hmmm... qui c'è più di un riferimento a Quake 2, che l'Activision ha voluto assolutamente fuori per Natale... ndSG]

**PhrogMan - Il lavoro si sta quindi intensificando ulteriormente, ora che comunque la data di uscita si avvicina?**
**Romero** - Sì, ci siamo messi davvero al lavoro non appena abbiamo ricevuto il codice base di Quake 2.

Circa i rimaneggiamenti apportati al motore di Quake 2 non ho voluto dilungarmi: comunque è stata espansa e resa più flessibile l'interfaccia tra l'eseguibile vero e proprio e la .dll che contiene la logica di gioco, la stessa fisica del mondo è stata riveduta ed è stato inserito il supporto di palette di colori multiple. Incidentalmente gli insiemi di texture utilizzati saranno differenti per ogni episodio. La più grande innovazione sembra essere stata apportata al meccanismo di intelligenza artificiale, ma di quello parlerò tra poco.

Guardate l'incredibile livello di dettaglio di questo esastilo anfiprostilo (ma cosa dico?)(sei matto, NdJP) e il bell'effetto di nebbia.

**PhrogMan - Daikatana... certo è un bel nome... quanti titoli diversi hai considerato prima di optare per questo?**
**Romero** - Non ho mai voluto usare nessun altro titolo. Il gioco era destinato a chiamarsi "Daikatana" fin dal primo momento.

**PhrogMan - Dal momento che Quake ha avuto il suo QuakeWorld, state pensando di realizzare un DaikatanaWorld di qualche genere? Qualche cosa specificatamente concepito per il gioco su Internet?**
**Romero** - forse.

**PhrogMan - Daikatana sarà composto da due dischi. Forse uno conterrà i dati del gioco e l'altro tutte le musiche?**
**Romero** - Sì, in effetti ci saranno due CD, ma non sarà come hai detto tu. I dati e la musica saranno equamente divisi su entrambi i dischi [Se non erro le tracce audio saranno più di trenta in totale, ndSG].

**SG - parliamo delle armi: sappiamo che non saremo in grado di portarle da un episodio all'altro (e se potessimo, comunque, non troveremmo mai le munizioni). Ma dicci qualcosa di più sulla mistica Daikatana.**
**Romero** - Innanzitutto non ci saranno armi "equivalenti". In Heretic, si notava subito che la balestra era "analoga" allo shotgun di Doom. Questo non è il caso di Daikatana: ogni arma utilizzata nell'Antica Grecia, tanto per fare un esempio, sarà totalmente differente da quelle che potrete trovare a San Francisco nel 2030. La sola eccezione sarà la settima arma di ogni panoplia [eh eh, anche traducendo John ho trovato il modo di inserire una delle mie parole preferite... ndSG], che sarà senza eccezione potente come il BFG di Doom... praticamente spazza via ogni cosa.

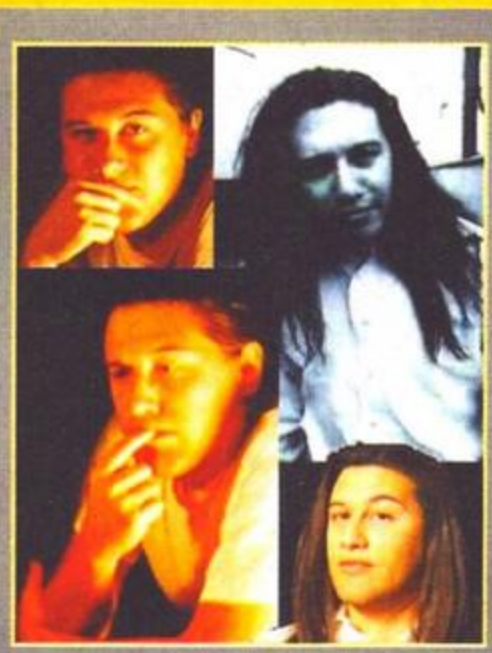
Come ho detto formulando la domanda, un'arma originaria di un determinato periodo temporale sarà più o meno inutilizzabile in una altro, se non altro perché non sarà ovviamente possibile trovare delle munizioni appropriate. Ma pensate invece al DeathMatch... qui la logica potrà subire qualche piccolo strappo in favore del divertimento, e potremo quindi aggirarci con il nostro fido lanciamissili per venire decapitati dal disco affilato di qualche avversario. Oppure un altro giocatore potrebbe correre verso di noi, toccarci con la mano di Mida e verremmo trasformati in oro. Le possibilità sono tante da perdercisi con la fantasia... ma sarà meglio tornare a John, che ci sta per parlare proprio dello spadone che dà il nome al gioco.

**Romero** - All'inizio la Daikatana sarà una normale arma da taglio, uno spadone a due mani. Ma più la utilizzerete, più esperienza accumulerà [e questi saranno tutti punti esperienza al quale il PERSONAGGIO stesso dovrà rinunciare... ndSG]. Quando raggiungerà un certo livello di esperienza, la spada acquisirà un potere addizionale che sarete in grado di selezionare come fosse un'arma aggiuntiva. Praticamente vi basterà, una volta imbracciata la Daikatana, premere nuovamente il tasto "2" per utilizzare l'altro potere. [Yumm... mi chiedo quale mistico incantamento saremo in grado di scatenare sulla crapa dei nostri nemici... e, a proposito di crapa, sembra assodato che potremo decapitare gli avversari! Bello! ndSG]. Non avrete comunque controllo diretto sul potere più grande dello spadone, quello che permette di viaggiare nel tempo. Quello è solo fine alla storia e sarà il principale protagonista degli spezzoni di video.

Ma come tutti sappiamo i personaggi degli sparatutto in soggettiva non si affidano solo alle armi, potendo sfruttare anche una serie di power-up più o meno potenti. Anche in Daikatana questi ultimi non mancheranno, con in più una peculiarità che discende direttamente dalla sua impostazione: praticamente avremo artefatti "globali", che potremo raccogliere ed usare per tutto il gioco, ed altri specifici delle diverse epoche che attraverseremo nella nostra avventura.
Per quanto riguarda i primi vi posso anticipare la classica invulnerabilità, il pak mega-curativo da 100 punti e l'invisibilità parziale: oltre a questi avremo le più originali boccette di antidoto contro l'avvelenamento e vari oggetti magici in grado di dare un "boost" temporaneo ad uno o più dei nostri parametri vitali. A proposito, mi viene in mente che

Come dicevo, una delle innovazioni più attese consiste nell'aggiunta al motore di Quake 2 di effetti come neve, nebbia e forse addirittura pioggia. Suggestivo, vero?

## UNA VITA A FARE GIOCHI



**John Romero ha 29 anni, e non ha mai voluto far altro che programmare videogiochi. Fin da bambino non ha mai dubitato di questa sua missione: per usare le sue parole, "è tutta colpa di PacMan. Lui mi ha incastrato: tra l'altro, fisicamente gli assomiglio proprio". Sulla rete è fiorito un vero e proprio "culto della personalità" di John, che a torto o a ragione ha sempre rappresentato il cervello pensante dietro alle grandi produzioni della id software, mentre suoi colleghi della id software come Carmack o John Cash erano totalmente concentrati sugli aspetti tecnici dello sviluppo di videogiochi. Per via di questo culto siamo venuti a sapere che a scuola prendeva sempre brutti voti perché era sempre distratto, dal momento che passava le ore di lezione a scrivere sul quaderno dei programmi che avrebbe poi copiato a casa sul suo computer (ai tempi, si trattava del mitico Apple II). Vuole la leggenda che i videogiochi prodotti da John in quegli anni avessero sempre il titolo composto da due parole, entrambe comincianti con la stessa lettera, e che procedendo in ordine John abbia completato l'alfabeto più di due volte dalla A alla Z. Comunque, come dicevo, l'alone mitico che lo circonda - creato dal suo genio per il game design così come dalla sua leggendaria pigrizia, o dalla passione per le auto sportive (ha una vera e propria collezione di Ferrari) ha fatto sì che gli venissero rivolte, in diverse occasioni, domande come queste:**

**Domanda: mi dicono che ti fai tagliare l'erba del giardino dalla ditta "Resource Landscaping". È vero? Quanto mi pagheresti per falciarti l'erba?**
**Romero: Adesso ho una ditta differente, comunque pago più o meno 300 dollari al mese.**
**Domanda: quale gusto di gomma da masticare prediligi?**
**Ma il vero mito rimane questa domanda: Insomma, quanto sono lunghi precisamente i tuoi capelli?**
**Romero: In questo momento più o meno un piede e mezzo.**

**Lasciando da parte l'iconografia Romeriana, vediamo quali sono i titoli più significativi ai quali ha collaborato:**
**Scout Search, Cavern Crusader, Bongo's Bash sono tutti titoli del 1984 per Apple II che esemplificano i titoli cui accennavo poco fa. Abbiamo poi Major Mayhem, Evil Eye e Krazy Kobra nel 1987 e Dangerous Dave nell'88. In quest'anno compare il primo titolo di John per Commodore 64: Tower Toppler. Nello stesso anno collabora anche a Might & Magic II per lo stesso computer, pubblicato dalla New World Computing.**
**I primi titoli firmati id software, allora in collaborazione con la Apogee, sono le due trilogie di Commander Keen nel 1990 e 1991. Questo è anche l'anno di Catacomb 3-D, primo tentativo di John Carmack di esplorare le possibilità della terza dimensione.**
**Da allora in poi è storia conosciuta: nel 1992 esce Wolfenstein 3-D e rivoluziona letteralmente l'industria del videogioco. Qualcuno sostiene che, poco prima dell'uscita di DooM, sui PC basati sul DOS ci fossero più copie installate di Wolf 3D che di Windows! Comunque il dado è tratto, l'anno dopo esce DooM a cui fa seguito DooM II nel 1994. Due anni dopo l'uscita di Quake rivoluziona ancora una volta il panorama videoludico, ma a questo punto John Romero lascia la id software e fonda in proprio la Ion Storm la cui prima imminente uscita sarà lo strategico Dominion.**
**E fra qualche mese saremo tutti in prima fila a provare Daikatana...**

non ve li ho ancora elencati: se non erro saranno velocità di movimento, potenza d'attacco, vitalità, capacità acrobatica (salto?) e velocità (frequenza) di attacco.
La cosa si fa più interessante se ci occupiamo dei power-up specifici di ogni episodio: qui si può toccare con mano la cura riposta alla Ion Storm in fase di game design, cioè quando sono le idee a farla da padrone. Pensate che, novelli Ulisse, nell'episodio greco potremo usare delle palline di cera per difenderci dal canto delle sirene! Nel Medioevo saranno disponibili degli stivaloni pelosi per camminare sul ghiaccio e una serie di anelli magici contro il fuoco, i non-morti e altro ancora.

Talvolta le stesse armi potranno essere usate anche come utensili: in particolare una, il "tazer hook", vi permetterà di arrampicarvi. Ma lascerò che sia lo stesso Romero a spiegarvi come: "faremo sì che il tazer hook sia in grado di attaccarsi ad una superficie così da poterlo usare per coprire grandi distanze, al limite anche saltando attraverso dei crepacci tra una montagna e l'altra. In pratica sarà l'evoluzione di quel famoso patch per Quake, il grappling hook, che vi permetteva di lanciare dei rampini che rimanevano incastrati nelle pareti".

**SG - E per quanto riguarda i nemici? Siamo sicuri che state sviluppando una qualche sorta di incredibile intelligenza artificiale.**
**Romero** - Sì. Nelno "the Amoeba" ha sviluppato uno spettacolare sistema di intelligenza artificiale basato sull'apprendimento "node-based". I level designer possono inserire dei nodi specifici nelle loro mappe, ed altri vengono generati dal motore di gioco durante la partita.

Interessante. Peccato che John non sia stato proprio esauriente... ma come vi ho detto a questa preview tengo davvero tanto e allora, a costo di faticare ancora e consegnare in ultra-ritardo, ecco che cosa sono riuscito a scovare con un'ulteriore ricerca, grazie alla quale sono in grado di spiegarvi di più con le stesse parole di Nelno. Incidentalmente, questi

altri non è che il creatore degli "Zeus bot", uno dei tanti tipi di robot per Quake realizzati in QuakeC e disponibili da tempo su Internet. È stato proprio il fatto che gli Zeus prevedano un "help mode" che ha fatto sì che fosse ingaggiato dalla Ion Storm, dal momento che Romero aveva già avuto l'idea dei compagni di viaggio di Hiro e quindi Nelno si trovava ad essere l'uomo giusto al momento giusto. Circa Mikko e Superfly, le sue parole sono: "Be', sono già abbastanza intelligenti, e spero di dare la possibilità ai giocatori più esperti di controllarli in maniera più articolata. Il mio scopo principale è di far sì che agiscano come esseri umani... non so se questo sia veramente possibile in un gioco in tempo reale, ma ce la sto mettendo tutta. È veramente bello vedere uno di loro usare un pulsante per potere accedere ad una piattaforma mobile, come se fosse un vero giocatore. Spero di avere il tempo di codificare un sacco di azioni complesse prima dell'uscita di Daikatana".
Circa i mostri, il riferimento di John all'intelligenza "basata su nodi" è un riferimento al fatto che un sacco di informazioni sulla topologia e le peculiarità dei livelli verrà inclusa nella struttura dati che rappresenta la stessa mappa, cosicché i mostri possano davvero "conoscere casa loro" ed usarne le caratteristiche a proprio vantaggio. Inoltre non solo il progettista di un livello avrà il potere di influenzare il comportamento dei nemici in fase di design, i mostri stessi saranno in grado di aggiungere informazioni a questi "nodi" furante il gioco, cosicché è possibile parlare di un vero e proprio apprendimento. Questo, nel caso di guardie armate a difesa di una base, è assolutamente auspicabile (e, per nostra sfortuna, mai visto finora).
Una delle prime cose che alla Ion Storm hanno deciso assolutamente di implementare è il fatto che gli avversari più intelligenti saranno in grado di darvi la caccia, inseguendovi per tutto il livello e sfruttando gli elementi mobili per intrappolarvi. Come dice Nelno, "se scappi per andare a curarti, sicuramente verrai inseguito... cose come scalinate, passaggi stretti e porte non fermeranno i nemici - li useranno o aggireranno appena possibile".
In combattimento, poi, avranno tutta una serie di tecniche per evitare i vostri colpi, si spera decisamente più complesse del trucchetto di Quake2 (il fatto che i Gunner si abbassino per schivare un missile) e che alla fin fine non ha poi impressionato così tanto.
Altre cose che potrebbero essere realizzate, se si riveleranno utili al gioco e ci sarà il tempo di farlo, includono la cooperazione dei nemici tra di loro (addirittura con la possibilità che tra di loro ci siano dei capi, con dei seguaci ai loro ordini) e il fatto che molti di essi preferiranno adottare una tattica di "guerriglia" sparando qualche colpo per poi correre al riparo e, di fatto, cercando di nascondersi.

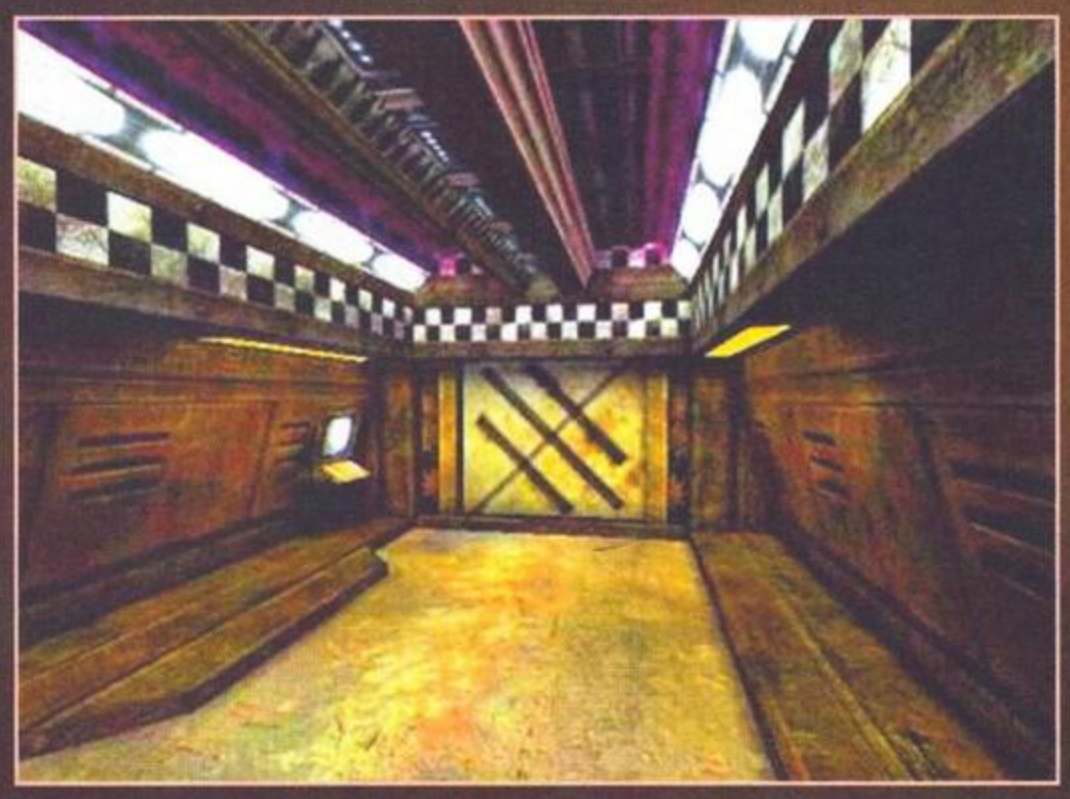
**SG - bene, l'intervista è finita: John, sei stato incredibilmente gentile a dedicarci tutto questo tempo. Ce qualcos'altro che vuoi dire ai nostri lettori in Italia?**
**Romero** - Grazie a tutti per aver supportato i miei sforzi nella creazione di giochi per tutti questi anni!

**Stefano e PhrogMan all'unisono, sorridendo felici - Grande intervista, John! Grazie davvero!**
**Romero** - No, sono io a ringraziare VOI! :P (smile).

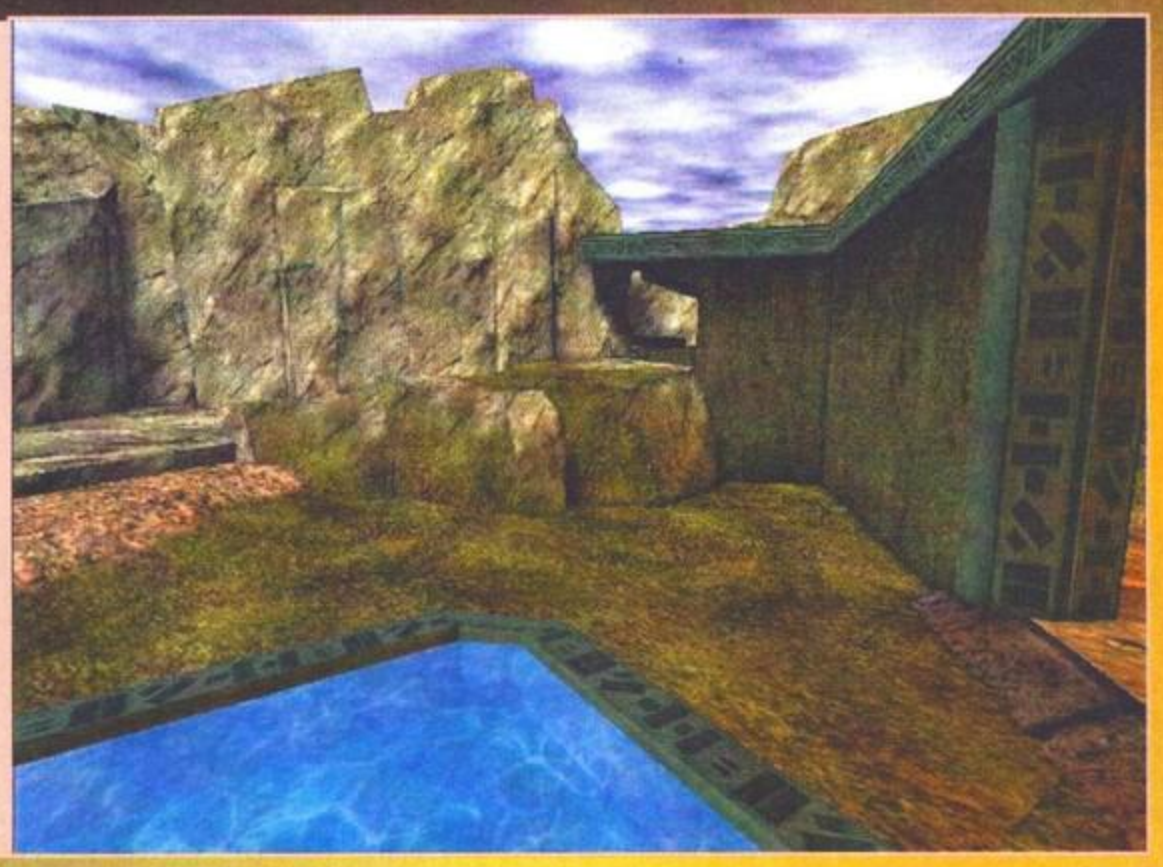
# PREY, MAX PAYNE, DUKE NUKEM FOREVER... LA 3D REALMS ALL'ASSALTO DEL 1998

Nella prima delle mega-preview che mi accingo a scrivere per questo numero di TGM, che sembra letteralmente invaso dagli sparatutto in soggettiva, farete la conoscenza con le tre produzioni 3DRealms attese per il 1998. E indovinate un po' a quale genere si rifanno tutti e tre i giochi? Indovinato, sono degli sparatutto in soggettiva! In realtà questa locuzione (che personalmente non amo neppure) si applica a stento a giochi che fanno sì dell'azione cruenta il loro punto di forza, ma che cercano di differenziarsi dal mucchio in modi diversi introducendo anche diverse novità. Del resto, dopo il visibilio tecnologico di Quake 2, penso proprio che tutto il 1998 sarà dedicato agli aspetti che, in questo genere di giochi, sono sicuramente meno sviluppati rispetto a quello puramente tecnico: gli elementi avventurosi e RPG per quanto riguarda il gameplay vero e proprio, ambientazioni e - soprattutto - trame complesse e intriganti per tutto ciò che fa da contorno all'azione.
I tre giochi sui quali da qui a pochi secondi mi dilungherò sono attesi entro pochi mesi (Duke Nukem 4ever) o per la fine dell'anno (gli altri due): questo è dovuto principalmente al fatto che il primo userà il motore di Quake2 anziché la tecnologia che la stessa 3DRealms sta sviluppando in casa, tecnologia che sarà alla base di Prey e Max Payne e dovrebbe costituire un grande passo avanti rispetto a quanto visto sin qui.
Come ho detto, DN4 (che con un gioco di parole si chiamerà "Duke Nukem Forever") sfrutterà il motore di Quake2 gentilmente concesso - in cambio di un sacco di soldoni - dalla casa texana di Doom. Quest'annuncio ha sconcertato migliaia di fan, che forse in passato si sono fin troppo ostinati a vedere tra le due software house una rivalità che invece non andava oltre lo spirito di una sana competizione (non dimentichiamo che ai tempi di Wolfenstein 3D id, Apogee e 3DRealms erano praticamente una cosa sola, e che i rapporti tra le rispettive alte sfere sono rimasti assolutamente amichevoli). Ma come mai, si chiederà qualcuno, si è deciso di prendere a "prestito" (uso le virgolette perché si tratterà di un prestito quantomai salato...) la tecnologia di Quake 2 quando la 3DRealms stava sviluppandosi in casa, con Prey, la generazione successiva di engine 3D? Presto detto: la ragione è che quest'ultimo richiederà necessariamente un qualche tipo di scheda accelerata 3D e, come dice lo stesso George Broussard: "solo quando Prey uscirà, nel tardo 1998, la base di schede 3D installate nei PC sarà sufficiente a supportarne le vendite in grande quantità". Per questo motivo, a sua detta, si è deciso di sfruttare un motore già pronto e allo stato dell'arte come quello di Quake 2 per un gioco che non farà dell'innovazione tecnica il suo punto forte, lasciando a Prey il compito di lasciarci a bocca aperta con effetti speciali e colori ultravivaci. Sarà, ma la cosa ci lascia un po' perplessi... infatti oggi come oggi è ben difficile immaginare che siano molti quelli che si comprano Quake 2 per giocarci in modalità "software", cioè senza qualsivoglia accelerazione, e quando uscirà DN4ever (si parla comunque del secondo quadrimestre del '98) gli stakanovisti del PC libero da influssi "pastorali" saranno con tutta probabilità ancora meno. Ci sembra più probabile che George Broussard, Scott Miller e compagni abbiano deciso di accelerare in questo modi i tempi di sviluppo di DN4 anche per distanziare nel tempo la sua uscita rispetto a quella di Prey ed evitare così una perniciosa competizione interna.
Ma bando ai conciliaboli e passiamo sui due piedi a occuparci proprio di Prey, che per quanto molto indietro come sviluppo può già mostrare degli screenshot assolutamente impressionanti; passeremo poi a Max Payne, che ne sfrutta il motore ed è sviluppato da un team esterno, per occuparci infine brevemente di Duke Nukem Forever in attesa di una megapreview riguardante quest'ultimo in marzo-aprile (per la quale il presidente George Broussard mi ha già promesso un intervistone).

Seguendo la consuetudine lanciata proprio da Duke Nukem, e definitivamente consacrata dalla bella protagonista di Tomb Raider, il personaggio che sarete chiamati a impersonare in Prey avrà un background e uno spessore ben superiore agli eroi di cartone che venivano spensieratamente prodotti fino a qualche tempo fa: in particolare Talon Brave - questo è il nome del protagonista - è un indiano Apache purosangue, con tutto ciò che ne consegue in termini di cultura e soprattutto di carisma (questa la dovevo dire: del resto, chi può negare la grandezza dei popoli originari d'America? Quelli che impropriamente sono stati chiamati "indiani" da noi europei, autoproclamati "scopritori" di una terra nella quale quegli stessi popoli vivevano da secoli).



Come potete vedere dalle foto sparse in queste pagine, il motore grafico di Prey promette delle vere prelibatezze per quanto riguarda le ambientazioni chiuse, buie e claustrofobiche più proprie di Quake e compagni: più originale, e assolutamente promettente, è la sua possibilità di mostrare spazi aperti come questo in modo così realistico e suggestivo.



Uno screenshot, un'antologia di virtuosismi grafici: osservate come la luce proiettata dai tubi al neon verde, che è in grado di passare attraverso al pavimento trasparente di questa specie di ponte, vada a illuminare e colorare tutto il soffitto di questa strana base aliena.

La storia, per quanto ne so, vede il nostro Talon rapito dagli extraterrestri Trocara a scopi non del tutto chiari: in effetti anche se lo sapessi non ve lo direi, dal momento che il dipanarsi della trama e la ricostruzione delle motivazioni delle razze aliene sarà una dei maggiori motivi di interesse del gioco. Una cosa comunque è chiara: Talon Brave verrà trattato inizialmente dai Trocara a guisa di una preda, preda da cui appunto il gioco prende nome, ma ben presto si rivelerà un osso troppo duro da rodere. Nelle sue peripezie l'apache dovrà combattere non solo contro i rapitori ma anche contro altre due razze aliene e, sicuramente, questo potrà aggiungere ulteriore complessità alla storia. Come dice Paul Schuytema, capo del team di Prey (per il quale ha abbandonato la produzione di Mechwarrior 3): "Talon è un eroe riluttante. Viene rapito in un modo molto inusuale e si ritrova solo, in un posto dove non si sarebbe mai aspettato di essere - ma neppure i Trocara si aspettavano Talon".

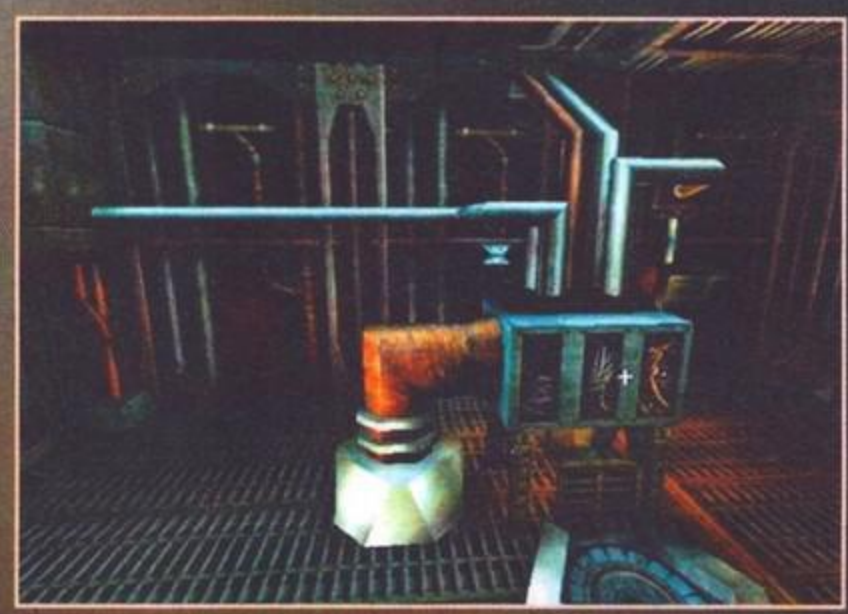
Parliamo del motore: come ho detto, dopo Quake2 (e lasciando perdere Unreal, che dopo anni e anni ci siamo definitivamente scocciati di aspettare e che giudicheremo quando lo vedremo), il successivo grande salto tecnico nel campo dovrebbe proprio essere quello introdotto da Schuytema e compagni. Non è il caso che mi dilunghi qui sulle caratteristiche peculiari di quella che viene definita "portal technology" e che è alla base di Prey, vi basti sapere che non ha nulla a che vedere con il motore di Quake fin dalle vere e proprie basi (cioè il modello matematico-geometrico degli oggetti che compongono il mondo). Le implicazioni dello "spazio curvo" introdotto da questa tecnologia, che principalmente permette di assegnare a ogni punto dello spazio 3D più coordinate diverse, sono ancora tutte da scoprire e verranno con ogni probabilità esplorate dai giochi ancora successivi che ne "licenzieranno" l'engine. Più semplicemente vi posso anticipare che tutto il mondo sarà potenzialmente dinamico e in grado di cambiare conformazione, caratteristiche e topologia.

Un'altra grande innovazione, che farà brillare gli occhi agli appassionati di grafica, è il fatto che Prey utilizzerà consistentemente una palette in True Color da 16 e addirittura 24 bit. Questo significa in pratica che la "palette" ovvero tavolozza di colori, intesa come un insieme di tinte dalle quali i grafici sono costretti a pescare tutte le sfumature, cessa di costituire una limitazione in quanto una palette a 24 bit comprende già più colori diversi di quanti l'occhio umano possa distinguere.

Ovviamente bisogna stare attenti, perché l'effetto Arlecchino è sempre dietro l'angolo; ma questo è proprio il compito dei "texture artists" Steve Hornback e Scott McCabe, di cui ho riportato anche alcune considerazioni in un box. Del resto se avete guardato le incredibili fotografie che ho scovato per voi, vi sarete già resi conto della maestria artistica dei membri del team di sviluppo. Com'è assolutamente indispensabile, visti i notevoli effetti che abbiamo potuto ammirare in Quake2, i programmatori del motore di Prey stanno dedicando particolare attenzione anche ai meccanismi di illuminazione dinamica e di luce colorata: anche in Prey, com'è lecito aspettarsi, potremo dilettare i nostri bulbi oculari con lampi, fiamme e baluginii di grande realismo, cosa che sicuramente aumenterà il coinvolgimento e la sensazione di trovarsi veramente in mezzo all'azione su un pianeta alieno.

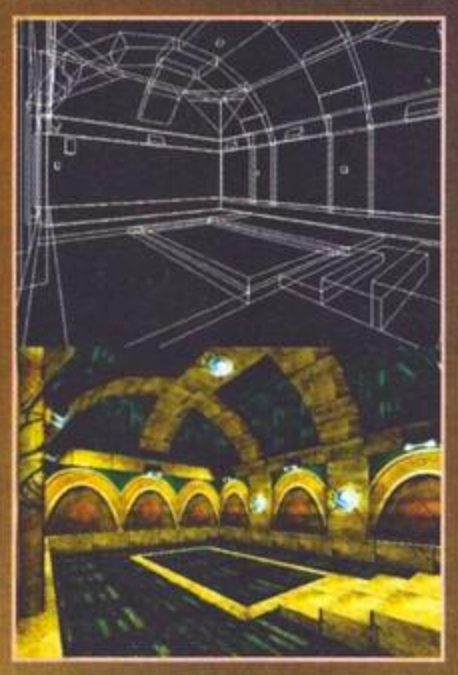
Osservate la trasparenza del vetro e come si sia sfruttata la palette a 24 bit per aumentare il numero di colori dove occorre (il monitor, il cartellone pubblicitario) senza per questo strafare togliendo realismo all'immagine...

## L'IMPORTANZA DELLE TEXTURE



**Le texture, parola inglese che talvolta viene tradotta con l'agghiacciante termine "ricopertura", sono le bitmap che ricoprono i poligoni tridimensionali generati dal motore di un gioco 3D per dar loro realismo e credibilità. Ai tempi di Doom (e se è per quello, anche del vecchio Wolf3D, il vero padre degli ambienti texturizzati) questo significava solo i muri: dopo Quake, a voler essere pignoli, anche i modelli 3D che costituiscono oggetti e nemici e che hanno sostituito gli sprite sono ricoperti di una particolare "pelle" (la famosa skin) in bitmap, ma in generale il termine texture si riferisce sempre al primo caso che ho citato. Una delle peculiari doti di una texture ben fatta è che, se si ricopre con essa una superficie di grandi dimensioni, la cosa non si nota perché questa è fatta in modo da "tassellare" un piano, come direbbe un matematico, senza che si notino le righe di separazione. Avrete tutti notato che in alcuni giochi anche blasonati non è affatto così, ad esempio Lara nel primo Tomb Raider spesso si aggirava in caverne il cui pavimento, teoricamente di roccia o terra battuta, sembrava invece costituito da grosse mattonelle. Qualche mese fa ho parlato con MA dell'importanza fondamentale di un buon insieme di texture affinché un mondo 3D sia ben riuscito e credibile; più di recente ho fatto lo stesso discorso con Iikka Këranen, un bravissimo artista e level designer di cui ho incluso sul SilverDisk mesi fa dei wad per Doom. Il buon Iikka infatti ha prodotto pochi livelli per Quake, ma alcuni (in particolare l'ultimo) non solo mostravano un talento speciale per l'architettura e il "gameplay", ma potevano vantare un intero insieme di texture nuove realizzate da Iikka con incredibile bravura. Sarà anche per questo che proprio ieri mi ha confermato via email che è stato giusto assunto dalla Ion Storm...**

**Tornando a noi, volevo cogliere l'occasione per mostrarvi alcune immagini relative allo sviluppo di Prey che si collegano a quanto ho appena detto. Innazitutto abbiamo la bellissima fotografia di un ambiente virtuale che Steve Hornback, uno dei due membri del team il cui lavoro è proprio quello di creare le texture, utilizza per le sue sperimentazioni. In particolare sottopone le sue creazioni a diverse condizioni di luce (e vi ricordo che in Prey la luce sarà colorata, e la profondità del colore sarà nientepopodimeno che 24 bit). Per realizzare le sue opere Steve usa quattro differenti tecniche: può "dipingere a mano" una texture partendo da zero, oppure modificare fotografie scannerizzate. La terza opzione è prendere egli stesso le foto con una macchina digitale. Solo se questo non è sufficiente ricorre a texture pregenerate, ovviamente con la facoltà di modificarle a piacere. L'altro artista del team di Prey, Scott McCabe, ha una tecnica ancora più complessa: modellizza una superficie in 3D con programmi come Lightwave, creando esso stesso l'ambiente tridimensionale che poi "fotografa" dall'interno del programma per ottenere la texture. Ovviamente in questo modo è possibile ottenere risultati sconvolgenti, ma vi lascio immaginare quanto tempo ci voglia...**

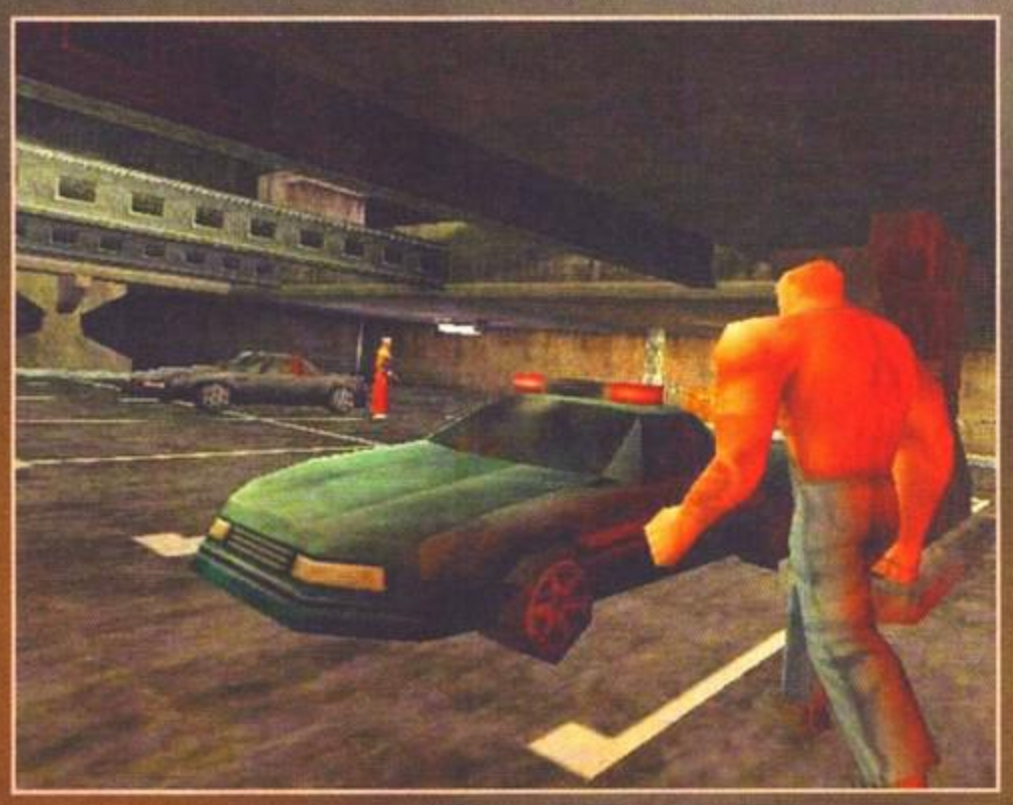


**Per concludere il box, e convincere definitivamente coloro i quali ancora dubitino dell'importanza del lavoro di questi veri artisti, vi invito a dare un'occhiata alla differenza tra due ambientazioni realizzate in wireframe e le stesse, una volta che sono state ricoperte dalle texture appropriate: che ne dite, una bella differenza, no?**

Come vi ho detto, con una scelta davvero originale si è deciso di utilizzare delle vere proprie pagine a fumetti per definire la storia e fare da collegamento tra un livello e l'altro. Da quest'immagine si può constatare che lo stile è particolarmente gotico (e come potrebbe essere altrimenti), e la qualità assolutamente rimarchevole.

Che altro posso dirvi di Prey? Prima di passare oltre, segnalo che saranno presenti tutte le opzioni di gioco multiplayer (quindi rete locale, Internet ma anche modem e collegamento diretto) e, cosa che a me personalmente fa molto piacere, sarà anche supportata la modalità di gioco cooperativo. A questo proposito colgo l'occasione per rassicurare gli amanti del "coop" che ben presto questo si potrà giocare anche in Quake2: lo stesso Carmack (il programmatore capo, per chi non lo sapesse) ha dichiarato che questa possibilità verrà introdotta in un patch di prossima uscita o al più tardi nella "point release" ovvero la versione che, si spera, sarà definitiva.
Inoltre, con la versione commerciale di Prey (cioè, sul CD che comprerete in negozio) sarà sicuramente incluso il Preditor, un editor di livelli di cui ho letto solo e sempre un gran bene e che è stato più volte paragonato per completezza e potenza ad uno strumento professionale. E pensare che questo gioiello ci verrà regalato insieme al gioco: non c'è che dire, mi aspetto dai lettori più intraprendenti una bella prova di creatività!

Ma è giunto il momento di occuparsi di Max Payne, un gioco che sfrutterà lo stesso motore di Prey per realizzare un mondo e un'ambientazione tanto diversa da quello quanto intrigante: la storia ha luogo in una New York del prossimo futuro in cui un poliziotto che lavora nei bassifondi sotto copertura, Max Payne appunto, si ritrova incastrato da qualcuno con l'accusa di aver ucciso il suo boss. Costretto alla fuga, il tristo Max - che già per i fatti suoi non è che fosse un allegrone, anzi tutt'altro - si ritrova anche la famiglia massacrata e a quel punto decide di imbracciare lo shotgun e cominciare a fare piazza pulita senza economia di pallettoni. Il gioco è sviluppato dalla Remedy Entertainment, il cui primo titolo era stato pubblicato proprio dalla Apogee: si trattava di Death Rally, un gioco di corse con vista bidimensionale dall'alto che aveva tra i protagonisti anche lo stesso Duke Nukem e che ha avuto un discreto successo. Le due compagnie si sono trovate bene e quindi la collaborazione è continuata con questo progetto ben più ambizioso (se vi state chiedendo che cosa c'entri l'Apogee con la 3DRealms, sappiate che sono praticamente la stessa cosa). Nonostante il motore sia, come ho detto, quello di Prey, leggo che la visuale potrebbe essere in terza persona dall'esterno; quella che ormai nel business non ci si può più esimere dal definire "alla Tomb Raider". Beh, l'ideale sarebbe poter scegliere tra le due momento per momento...
Durante le sue pericolose peripezie nel ventre più oscuro della Grande Mela, l'ex-poliziotto verrà a conoscenza di un terrificante complotto che unisce membri del governo a esseri venuti da una realtà più oscura, sordide presenze da un'altra dimensione, disgustosi abominî dall'aldilà, oscene incarnazioni di spiriti demoniaci... la pianto qui perché ho finito i sinonimi, e poi mi sembra di essere dentro un albo di Dylan Dog.



Anche in questo sparatutto l'enfasi sarà ovviamente sull'azione, e i progettisti sono pronti a giurare che non avrete mai provato una violenza così realistica quando vi aggirerete nei panni di Max [Payne, non Reynaud... ndSG] tra fiumi di sangue e membra sparse, facendo saltare gli arti ai vostri nemici a colpi di shotgun (bello!). Nonostante questo non mancheranno elementi che fino ad ora sono stati appannaggio delle avventure: ad esempio, sarà possibile guidare diversi veicoli, ma per ottenerne le chiavi potremo essere chiamati a risolvere dei veri e propri enigmi che faranno di MP un gioco che tenterà di gettare un ponte tra generi finora del tutto indipendenti quali gli shoot'em up e le avventure in soggettiva.
Dal punto di vista grafico vi potete immaginare quale sarà lo scenario degradato nel quale lo sfortunato sbirro dovrà barcamenarsi: oscuri vicoli invasi dal pattume, stanze di motel infestate dagli scarafaggi, capannoni portuali abbandonati e compagnia bella, il tutto reso più gotico dalle luci intermittenti di vecchi tubi al neon mezzi scassati. Ma la cosa più originale sarà forse costituita dalle schermate di introduzione e di raccordo tra un episodio e l'altro, costituite da vere e proprie tavole a fumetti - ne potete anche vedere una che ho preso dal sito della 3DRealms - dallo stile ibrido tra il classico poliziesco americano hard-boiled alla Mike Hammer e qualcosa di più gotico, data la citata presenza nella trama di elementi soprannaturali.
Cosa dite? Pensate che, dal momento che userà il motore di Prey, non potrà uscire se non tra anni e anni? Beh, non sarei così sfiduciato: per quanto ci sia ancora un sacco di lavoro da fare, il gioco è abbastanza avanti nello sviluppo da aver reso possibile una prova pubblica durante la quale è stato sottoposto ad alcuni giornalisti un intero livello giocabile. Io non sono tra i fortunati che hanno potuto provare Max Payne, ma mi è stato riferito che ha davvero impressionato e che tutti avrebbero voluto poterne giocare molto di più!
Per concludere vi ricordo che MP condividerà il "difetto" di Prey (sostanzialmente la necessità di possedere una scheda 3D accelerata) ma anche i suoi molti pregi (tra cui, or mi sovviene, mi sono dimenticato di citare la possibilità di proiettare in tempo reale ombre tridimensionali assolutamente realistiche).

Questo è tutto per quanto riguarda questo titolo poco conosciuto ma estremamente promettente; passiamo ora a quello che, come direbbe un presentatore/imbonitore televisivo, è forse "l'appuntamento più atteso della serata". L'ospite che ho l'onore di presentare ora risponde nientepopodimeno che al nome di: Duke Nukem! O meglio, se lo chiamate più che rispondere spara... Un anno dopo l'epica lotta che ha contrapposto i sostenitori di Quake agli agguerritissimi fan di Duke, e mentre il pianeta sta ancora riprendendosi dalle scosse conseguenti all'uscita del secondo Terremoto della id Software, torniamo a parlare dell'eroe dalla battuta facile, le armi grossissime e l'anfibio che non perdona. Come ho detto in apertura, questa volta il progetto nasce proprio dalla collaborazione tra id software, in questo momento proprietaria della tecnologia di punta nell'ambito dei giochi in soggettiva, e della 3DRealms che ha fatto dell'interattività, della simpatia e del divertimento puro la componente fondamentale dei propri giochi. Di come e qualmente il presidente della 3DRealms, George Broussard, abbia giustificato l'uso della tecnologia di Quake2 per DN4ever ho già parlato, non mi resta quindi che cominciare a stimolare la salivazione dei fan del maranza più maranza che c'è enumerando le caratteristiche di quest'attesissimo quarto capitolo della saga.

Certo, si vede che c'è un sacco di lavoro ancora da fare, ma non si può negare che un'immagine come questa promette bene - soprattutto per quanto riguarda la peculiare atmosfera di un gioco come Max Payne.

Innanzitutto una parola sugli screenshot: l'unico "ufficiale" è quello che vedete riprodotto in grande su questa stessa pagina, e si potrebbe dire che è già abbastanza da far venire l'acquolina in bocca. Dal momento che lo stesso presidente della 3DRealms, George Broussard, è stato così gentile da rispondere alle mie e-mail, vi posso riferire che per qualche tempo non è previsto il rilascio di altre immagini del gioco (io mi ero già ingolosito e avevo ventilato la possibilità di qualche foto in esclusiva... sarà per la preview!). Gli altri screenshot sono il frutto della mia indefessa ricerca sulla rete, e per questo motivo mi scuso per la loro qualità non eccelsa... del resto si sa, il formato .jpg non è il massimo della vita. Considerate anche che, a causa delle limitazioni del motore di Quake nel momento in cui le immagini sono state prese, la profondità di colore è ancora quella a 8 bit (ovvero 256 colori): G. Broussard mi ha raccomandato di farvi sapere che nel gioco finale tutta la grafica sarà a 16 bit, e sapete bene (non a caso mi sono dilungato prima sull'argomento della palette) quanto questo possa fare differenza.

Per quanto riguarda la trama, tradizionalmente uno degli aspetti più trascurati in questo genere di giochi, la novità è data dal fatto che dopo la parentesi del capitolo precedente ritornerà il temibile Dott. Proton, la nemesi di Duke nei primi due episodi della saga: non tutti sanno infatti che il capolavoro tridimensionale che tutti abbiamo giocato era il "seguito" di due platform per PC che, se non erro, erano peraltro inclusi sul CD di DN3D. E' stupefacente notare come alcune peculiarità di DN3D, ad esempio le telecamere e gli alieni verdi striscianti, erano già presenti nel primo platform, un "mostro" di complessità che richiedeva nientepopodimeno di una CPU 8088!

Comunque la trama, o per meglio dire il pretesto, è degna del più stupido dei fumettoni e davvero adatta a quel Totem dei videogaudenti che è il Duca: in pratica il Dott. Proton ha catturato con un blitz la famosa Area 51, quella dove si favoleggia che i servizi segreti americani conservino gli UFO che sono caduti sulla Terra. Ovviamente tutte le dicerie, appannaggio per anni di riviste pulp e serie televisive come gli X-Files, si rivelano esatte e Proton può disporre di un'astronave con la quale contattare tutte le razze aliene che, per citare il fondatore della Apogee Scott Miller, "hanno avuto il loro sedere preso a calci da Duke nei primi tre episodi della serie" (ho edulcorato un pochetto la traduzione... sapete com'è...).

Ovviamente potete giurare che torneranno le battute, le sorprese e i sardonici commenti di Duke quando un'azione particolarmente sanguinaria gli avrà dato proprio gusto: a questo proposito non posso dimenticare di rassicurarvi sul fatto che l'originale voce del tamarro spaziale rimarrà tale e quale. Infatti il disc jockey californiano Jon St.John, che aveva prestato la sua voce roca ai tempi dell'episodio precedente, ha già dato il suo assenso (per inciso: ma ve l'immaginate che sensazione dev'essere, a Los Angeles, ascoltare la radio e sentire che i brani vengono presentati da DUKE NUKEM in persona? Cosmico!).

Veniamo alle due componenti forse più importanti per qualsiasi gioco d'azione 3D, e cioè i nemici e le armi. Dato il fatto che il lavoro principale di programmazione è cominciato proprio con l'anno nuovo, e che quindi molte decisioni sono ancora da prendere, non posso dirvi molto: sembra comunque assodato che per quanto riguarda l'armamentario ci saranno i soliti shotgun, mitragliatrice a nastro e l'immancabile lanciamissili. Girovagando per la rete ho poi letto un accenno - non si sa quanto campato in aria - al fatto che, a furor di popolo, il team stia seriamente considerando l'ipotesi di mantenere anche il mitico Shrinker, quell'arma che rimpicciolisce il nemico finché, ridotto a una dimensione di pochi centimetri, può cadere vittima del vostro piedone (a occhio e croce, una misura 47) calzato di anfibio. La stessa fonte, non si sa quanto affidabile, parlava anche di un nuovo tipo di powerup: un paio di stivali magnetici che, calzati al momento buono, permetteranno al giocatore di camminare sui muri verticali e anche sui soffitti - a condizione ovviamente che siano metallici. Come giudicare queste dicerie? Mah, non ho avuto riscontri, ma d'altronde il bello delle preview è proprio quello di fantasticare sulle belle cose che potrebbero o meno venir realizzate, no?

Se sono stato di poche parole circa le armi, dei nemici poi vi posso dire ancora meno: saranno praticamente tutti nuovi, dal momento che Scott Miller si è pronunciato contro il riciclaggio degli avversari presenti in Duke Nukem 3D (giudicati anzi da lui stesso non molto riusciti). L'unica eccezione saranno i Pig Cops, che ritorneranno in auge vestiti di uniformi militari. La sola immagine che sia mai stata resa pubblica, e che dovreste vedere su questa stessa pagina, mostra un robot dall'aspetto poco rassicurante, peculiarmente simile ai nemici che avevamo visto in Terminator: Future Shock della Bethesda. Certo, con i poligoni è facile realizzare dei robot perché sono lisci ed angolosi, ma francamente ci auguriamo che si tratti di un'eccezione e non della regola.

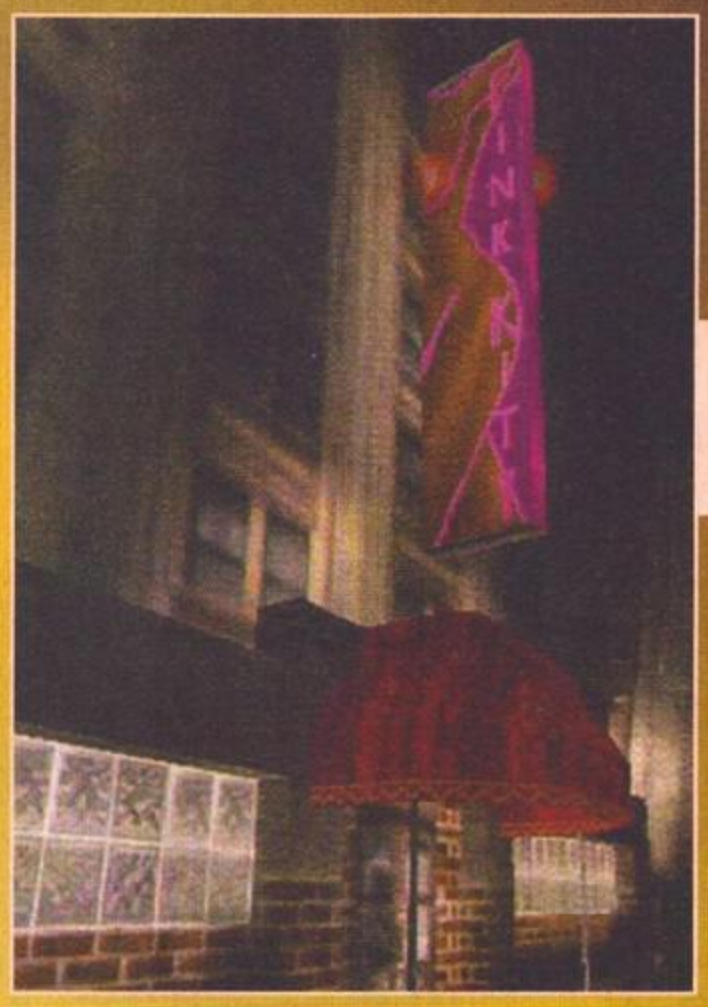
Dopo tante migliaia di caratteri sono finalmente in chiusura: mi limiterò a citare l'ultima peculiarità di questo nuovo capitolo della saga di Duke, dandovi poi appuntamento tra qualche mese per una preview a lui dedicata e sicuramente molto più sostanziosa. Dopo che, in Shadow Warrior, la 3DRealms ci ha dato un gioco nel quale era finalmente possibile saltare su un tank e usarlo per fare a pezzi i nemici (anche se, obiettivamente, non è che poi l'effetto fosse così convincente), sembra certo che questa possibilità sarà presente in Duke Nukem Forever. Ho sentito parlare anche di quella che sarebbe la scelta più ovvia per un tamarrone americano del suo calibro: scommetto che ci sarete già arrivati da soli... sì, una bella Harley Davidson d'annata! E siamo pronti ha scommettere che avrà il serbatoio nero con le fiamme dipinte sulle fiancate... che ne dite? Non sarebbe l'ideale per il buon vecchio (per usare una locuzione che ho fatta mia e SS aborrisce) DucaNuca?

Alla prossima!

***Stefano Gaburri***

Finora dei nemici che Duke dovrà affrontare si sa ben poco. Questa è l'unica immagine che disponibile... certo che l'idea di avere a che fare con un simile marcantonio meccanico è tutt'altro che rassicurante!

Questo è per ora l'unico screenshot "ufficiale" di DN4ever: lo stesso George Broussard, presidente della 3DRealms, mi ha comunicato che per qualche tempo non ne verranno resi pubblici altri. Chissà se nel gioco potremo saltar su e guidare questa jeep corazzata...



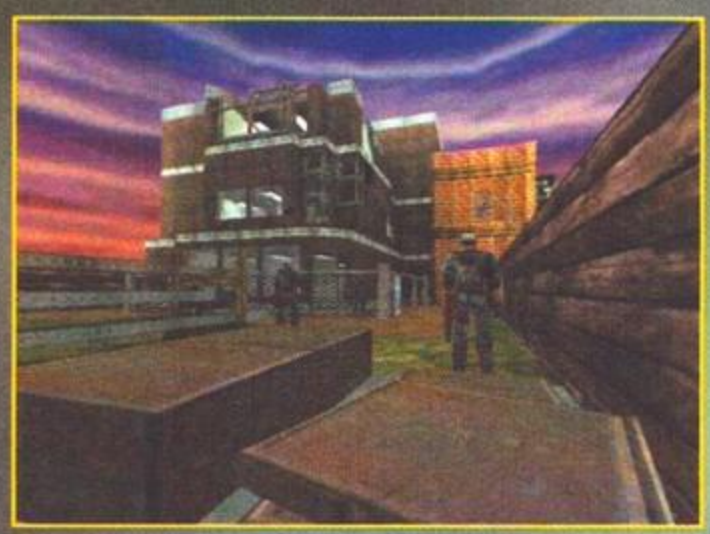
L'ambientazione di Las Vegas, che farà felice il MA come un bambino (e quindi non si noterà alcuna differenza), promette bene anche per quanto riguarda i locali equivoci e le presenze femminili che hanno tanto giovato all'atmosfera di DN3D.

# PREPARATEVI A COMMETTERE I PIU' GRAVI PECCATI

## QUANTO DURERÀ IL REGNO DI QUAKE?

Questo mese, se non l'avete capito, TGM sembra essersi fatta un punto d'onore di trattare tutti i possibili giochi "alla Quake" in uscita nel 1998: Half-Life, Daikatana, quelli che ho trattato nello speciale sulla 3DRealms e anche questo SiN, di cui mi accingo a parlarvi. Tra tutti, devo dire, quest'ultimo è quello che ha il titolo più intrigante: già mi vedo i giocatori mormorare "perdonaci, Padre, perché abbiamo peccato" dopo una sessione di intenso deathmatch, che si è sostituita a una ben più sana (ma certo meno divertente) giornata di studio o di lavoro. Certo il peccato della violenza è uno dei più gravi, e non si può certo dire che l'appassionato di videogiochi abbia molte possibilità di evitarlo... nel tentativo di fare un esempio, stavo per aggiungere "...a meno che non voglia giocare solo a titoli come Super Puzzle Fighter 2 Turbo", quando mi sono ricordato che anche in SPFT2 le mosse particolarmente riuscite vengono accompagnate da sganassoni in faccia tra i protagonisti! Di tutti le cose che possono spingere un uomo a pentirsi nel confessionale, tuttavia, alla Ritual Entertainment sembrano avere in mente una delle più gravi, se non proprio quella più grave in assoluto: la superbia, che spinge un uomo a sostituirsi a Dio. È il caso di Elexis Sinclair, un classico esempio di "Dark Lady" che tira le fila di una trama che spetterà allo stesso giocatore dipanare: un genio dell'ingegneria genetica, il suo scopo è impadronirsi della mente delle persone per i propri fini, utilizzando una droga che provoca orrende mutazioni mescolando il loro DNA con quello di varie specie di animali. Così facendo la "perfida Elexis" (sembra il personaggio di una telenovela...) darà origine a un esercito di mutanti, mostri senza più dignità umana del tutto schiavi delle droghe mutagene che li hanno devastati. Come vedete, la complessità e centralità di un plot robusto e ben caratterizzato sembra essere uno dei punti di forza di questo shoot'em-up: la cosa verrà ulteriormente rafforzata dalla non-linearità dello svolgimento del gioco, vera novità in questo genere. Ma di questo parlerò dopo: ora vorrei dirvi di più della trama, di cui si sa praticamente tutto, ma un pensiero mi inibisce. Infatti mi scoccia particolar-

mente quando, in sede di recensione, un redattore si lascia sfuggire particolari che dovrebbero costituire una sorpresa per il giocatore del titolo in questione: figuratevi quindi se voglio commettere quest'errore in una preview! Per questo motivo mi fermo qui (non senza avervi prima assicurato che in effetti i colpi di scena non mancheranno) per passare a trattare dell'engine poligonale.



Quest'ultimo è fondamentalmente basato sulla tecnologia di Quake2: tuttavia, dal momento che lo sviluppo di SiN è cominciato nell'aprile dell'anno scorso, e dato che alla Ritual possono contare su fior di programmatori, il codice base sviluppato alla id ha subito notevoli rimaneggiamenti, e sicuramente molti saranno ancora aggiunti da qui alla data di uscita. Per questo motivo oltre alla palette a 16 bit, effetti di luce colorata, trasparenze e piacevolezze varie, ci potremo aspettare anche "modelli gerarchici multi-file con interpolazione, e animazione gerarchica basata su scheletro". Cosa vuol dire questa bella frase? Innanzitutto che non c'è solo il Gaburri a lasciarsi andare alle più improbabili farneticazioni nel TecnoTGM. A parte i frizzi, essenzialmente il computer sarà in grado di decidere quale sia il numero di frame di animazione per ogni modello tridimensionale, in rapporto alla potenza di calcolo disponibile e alla complessità della scena; in questo modo potrà aggiungere ulteriori fotogrammi alle animazioni su macchine potenti (interpolando, appunto, due frame consecutive per ottenerne una intermedia). Inoltre i modelli saranno composti da parti indipendenti, il che vuol dire che potremo tagliare o far saltare a colpi di shotgun braccia, gambe e arti vari. Un altro effetto particolarmente ben riuscito, che potete vedere in una delle foto, è relativo agli schizzi di sangue che compaiono sul muro dietro a un poveraccio che è stato oggetto delle vostre attenzioni.

Passiamo ai livelli, un altro aspetto dei giochi in soggettiva che ha subito una lenta e costante evoluzione, legata soprattutto al venir meno di tutta una serie di limitazioni. Quella più stringente, e sicuramente più dura da sopportare per i level designer più arditi, è il vincolo sulla dimensione massima delle mappe.

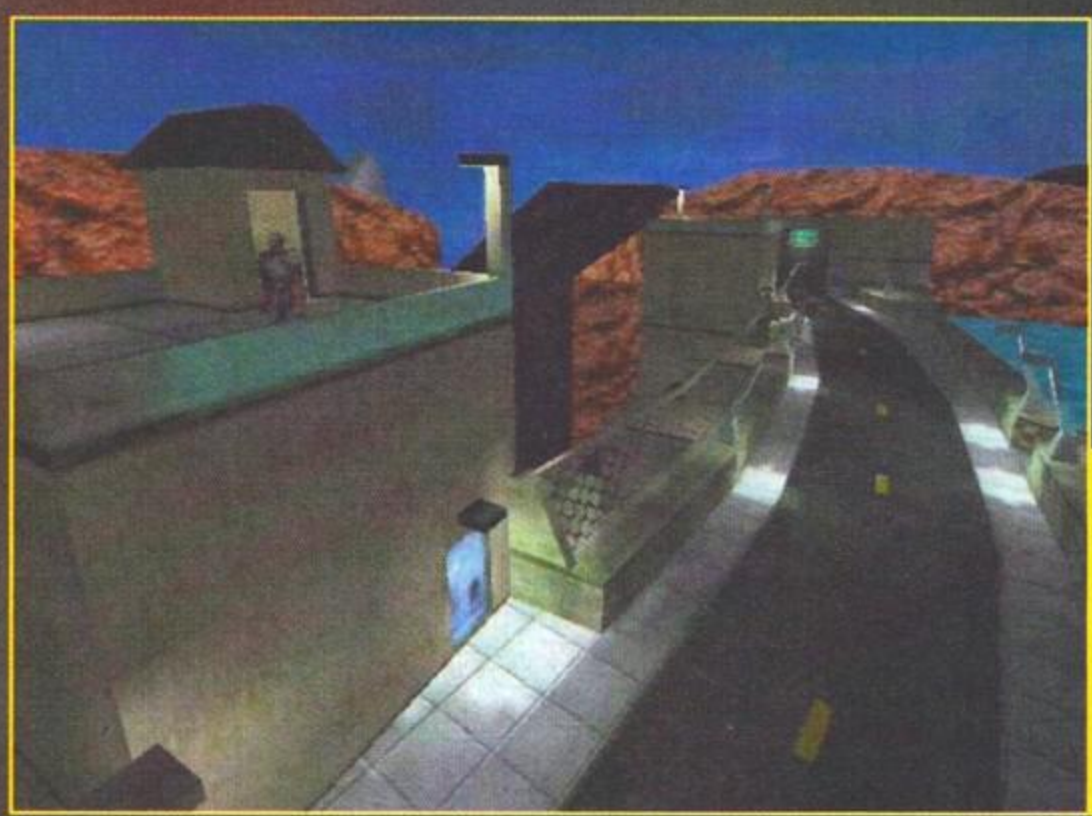
Parlavo con Dave Weiden, uno dei membri del Team che hanno realizzato Zerstöerer (un add-on per Quake che ho messo sul SilverDisk e che, giustamente, vi è piaciuto moltissimo) di quanto sarebbe bello potersi muovere in un ambiente aperto senza soluzione di continuità, avendo veramente la libertà di aggirarsi per intere città, nazioni e continenti come più ci aggrada. Questo è già possibile in Daggerfall, ma ovviamente noi volevamo farlo all'interno di un gioco che sfruttasse il motore di Quake, che assicura tutt'altra potenza e qualità grafica (non dimentichiamoci di Terminator: Future Shock, sempre della Bethesda e sempre basato sull'X-nGine, ma uscito un bel po' prima... NdSS)! Be', sembra che il mio amico Dave - come tutti noi - sia destinato a trovare in SiN forse non la panacea di tutti i suoi dolori, ma sicuramente qualcosa che rappresenta un bel passo avanti per quanto riguarda gli spazi ampi. Infatti a detta di Michael P. Hadwin, Art Director di SiN, "i nostri progettisti di livelli hanno fatto un lavoro fantastico per quanto riguarda gli spazi ampi, sia in interni che all'aperto. In una particolare missione, vi trovate a un certo punto in cima a una grande diga che è stata catturata dall'esercito nemico. L'intera prima parte del livello è tutta all'aperto e dovrete combattere per farvi strada attraverso le file di soldati nemici. E' incredibile poter guardare in tutte le direzioni e vedere cielo e montagne per miglia e miglia. Si può lanciare un missile e vederlo continuare il volo lungo la sua traiettoria per un chilometro prima di raggiungere il bersaglio. Dà i brividi". E se lo dice lui, figuriamoci l'effetto che farà su di noi...

E a proposito di level designer, vi ricordo che fanno parte del team "mostri sacri" come Richard "Levelord" Gray e Tom "Paradox" Mustaine, che è nel business fin dai tempi di Final Doom.

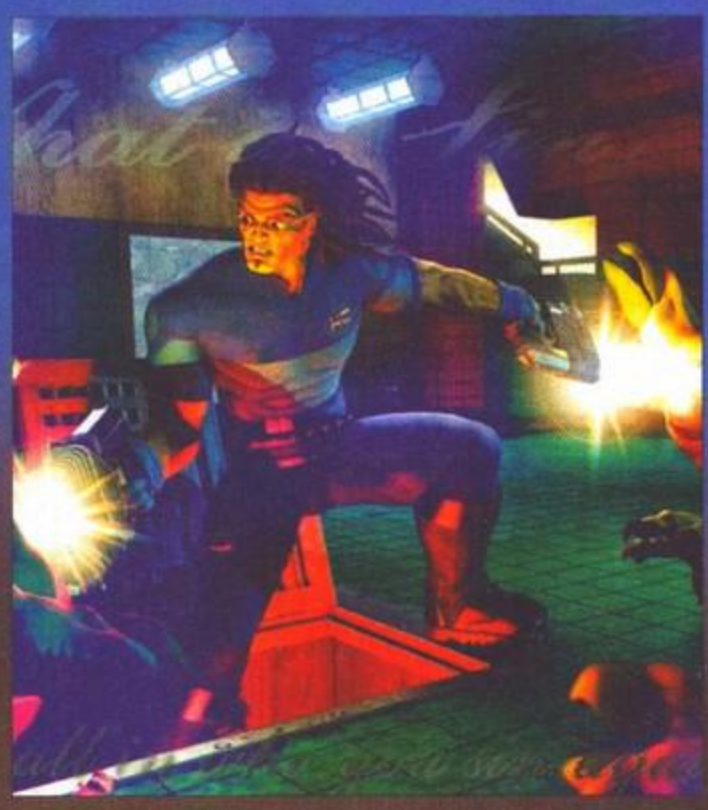
In SiN il concetto di "livello", poi, si riferisce semplicemente al puro e semplice file che contiene i dati di un segmento di mappa. Nel gioco sarà tutto più flessibile: come già in Quake2, gli unici veri punti di frattura saranno costituiti dai differenti episodi. All'interno di questi, che alla Ritual preferiscono chiamare "missioni", la libertà di movimento sarà assoluta, con l'unica pecca fisiologica di un breve caricamento tra una sezione di mappa e quella adiacente.

Forse il più grande sforzo in assoluto è stato quello di rendere gli ambienti il più interattivi possibile: per usare le parole di "Giggler", uno degli ultimi acquisti di casa Ritual, "se qualcosa sembra un attrezzo funzionante, funzionerà. Se sembra fragile e lo colpite, andrà in pezzi. Ci saranno un sacco di cose che si muoveranno e rotoleranno: pompe, ingranaggi e così via".

Se tutto va bene dovremmo trovarci di fronte a un livello di realismo mai sperimentato prima. Immaginatevi questo: state aggirandovi in un cantiere, nascondendovi tra le ombre. Sentite le assi di legno scricchiolare sotto il vostro peso. Mettete un piede



Come vedete, quando ho riportato nella preview le parole di Michael Hadwin che parlava di spazi aperti, le sue non erano tutte banfe... non vediamo proprio paesaggi estendersi "per miglia e miglia", ma le premesse ci sono tutte.



in fallo e le assi cedono, cadendo verso il basso: non cadono però semplicemente a piombo, ma ruotano durante il volo e rimbalzano contro le pareti e gli altri oggetti.

E parlando di interattività il discorso volge naturalmente verso l'altra grande innovazione, gli "action based outcomes" ovvero la trama non-lineare cui accennavo in apertura. Ma prima devo dire una cosa che esalterà davvero tutti gli artisti che mi stanno leggendo: in SiN ci sarà un intero set di texture, differente e indipendente dagli altri, non per ogni missione ma per ogni LIVELLO. Questo rappresenta un enorme sforzo per i grafici e gli artisti della Ritual, ma anche la possibilità di sperimentare davvero una varietà di situazioni e ambientazioni davvero inedita.

Ma ora è davvero giunta l'ora (hmmm... le 3.35 AM della notte di Sabato in redazione...) di parlare di questi "action based outcomes", letteralmente "effetti risultanti dalle azioni" del protagonista cui ho più volte accennato. Di base non si tratta di nulla di inedito, dal momento che l'idea risale quantomeno al primo Wing Commander: ciò che è del tutto nuovo è l'applicazione di questo principio a uno sparatutto in soggettiva. Praticamente ogni azione che intraprenderete durante il gioco avrà una sua conseguenza ben precisa, positiva o negativa, o più spesso tutt'e due. Ad esempio far saltare in aria un determinato computer potrà disattivare un sistema di sicurezza particolarmente ostico; contemporaneamente però potrebbe togliere l'energia a una porta che normalmente sarebbe stata aperta, costringendovi a cercare un'altra strada più pericolosa. Bello, eh? Ma non è finita qui. La cosa è stata spinta a un livello tale da tagliar fuori o includere addirittura interi livelli o mappe di gioco. Per fare un altro esempio, potrete superare una missione giocando solo tre dei cinque livelli previsti. Oppure vi troverete di fronte a una scelta: inseguire la perfida Elexis lungo una serie di tunnel, con la possibilità di infliggere seri danni alle sue difese, o ripiegare nel tentativo di salvare la popolazione di una città il cui acquedotto è stato contaminato dalla droga mutagena di sua invenzione? Qui la decisione di giocare una determinata parte preclude la possibilità di sperimentare l'altra. Se devo essere sincero sono un po' ambivalente nei confronti di questa scelta: è vero, di per sé è intrigante e aumenta di molto il parametro "rigiocabilità", ma normalmente in questo genere di giochi mi piace "fare tutto". Per questo odio i livelli segreti: se sono mediocri perdono il loro significato, se sono bellissimi rischio di perdermeli o di dovermi sciroppare ore di ricerca di porte segrete. E anche in giochi come Hexen 2 nei quali sono disponibili più classi, a che pro costringere il giocatore a rifare tutto daccapo? Io voglio provare 16 armi tutte in una volta, non a gruppi di quattro! Ma comprendo che questa non sia la sede adatta al mio grido di dolore, senza contare che lo stesso potrebbe, a ben dire, essere da voi inserito honoris causa nella rubrica più famosa del defunto settimanale Cuore: "e chi se ne frega".

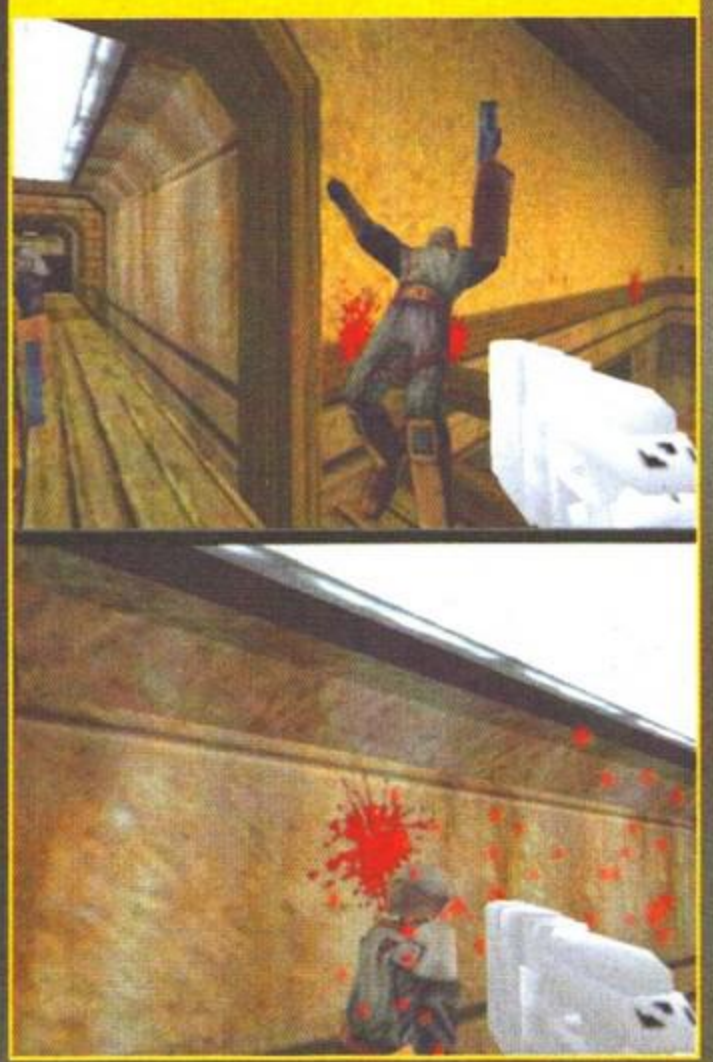
Il conto dei caratteri cresce di pari passo con il mio deperimento fisico, ed è quindi tempo di raccogliere

## GUARDATE UN PO' CHI SI RIVEDE...

**Guardate un po' il giovin figuro che occhieggia da questa foto (peraltro con espressione mesta quant'altre mai e nient'affatto sardonica): altri non è che Matthias Worch, autore dell'episodio "Beyond Belief" che pochi mesi fa ho schiaffato sul SilverDisk per la gioia di tanti lettori che, come me, non hanno giocato mai abbastanza livelli di Quake. Matthias è tutt'altro che nuovo a simili imprese, avendo anche realizzato da solo o collaborato a diversi wad per Doom (e anche qui ci sarebbe da rispolverare qualche SilverDisk... parlo di Requiem, The Trooper's Playground e altri). Ma perché ho voluto raffigurarlo su queste pagine, circonfondendo il suo baldo capo con gli allori della fama? Semplice, gli è che il buon Matthias è stato proprio in questo periodo scritturato dalla Ritual Entertainment, il che vuol dire che sarà chiamato a cimentarsi con le possibilità e la flessibilità che, stando a quanto abbiamo visto, il motore di SiN è in grado di assicurare.**

**In realtà c'è un motivo particolare per cui mi rallegro dell'acquisizione di questo level designer da parte della Ritual, ed è proprio il fatto che TGM ci ha messo qualcosa di suo. Essendo europeo, infatti, Matthias necessitava di un visto rilasciato dal Bureau of Immigration statunitense e, per ottenere questo visto, era suo dovere dimostrare di essere un buon professionista, competente e assolutamente in grado di ottenere lavoro con le proprie qualità. L'offerta di lavoro da parte di un'azienda americana costituisce la premessa per il rilascio del suddetto "visa", ma non basta, anche perché altrimenti è intuibile che fiorirebbe un vero e proprio mercato di offerte di lavoro fasulle. Ebbene, io ed SS abbiamo scritto lettere accorate al Bureau, dilungandoci su quanto il lavoro di Matthias fosse professionale: il risultato lo vedete. Si può dire, quindi, che la carta intestata della Xenia e il SilverDisk siano un vero e proprio passaporto per il mondo, e questo non può che rallegrarci. Non so se a questo punto qualcuno dei livelli di Matthias saranno inclusi in SiN, se lavorerà sul Mission Pack o se addirittura passerà direttamente a occuparsi di SiN 2: una cosa si può dire per certo, comunque, e cioè che alla Ritual c'è anche un po' di TGM.**

Questi due screenshot hanno il "piccolo" difetto che l'arma brandita dal protagonista non è assolutamente texturizzata, ma ho voluto includerli perché mostrano un effetto che non ho mai visto realizzato tanto bene: gli schizzi di sangue sul muro modello film di John Woo o Quentin Tarantino. Wow!



## DANTE, PETRARCA E GABURRI...

In mancanza di meglio ho deciso di schiaffare qui un box a uso e consumo dei professori di Italiano: è infatti un mio dovere morale metterli in guardia di fronte alla possibilità che Antonio S. colpisca ancora. Interrogato in italiano sul Leopardi (interrogazione peraltro oltremodo importante perché in corrispondenza della fine del quadrimestre) si è avvoltolato tanto da citare, parlando della vita del poeta di Recanati, di un fantomatico "Gaburri" come di uno dei suoi amici più cari. È superfluo dire che, a questo punto, il Prof. sia rimasto letteralmente basito, dal momento che si trattava invece del ben noto Giordani. Com'è, come non è, l'interrogazione alla fine non è neppure andata malaccio – anzi, alla fine il voto è stato un bel sette. Il bello è che il tristo Antonio non si ricordava assolutamente da quale oscuro meandro della sua memoria fosse saltato fuori questo nome; solamente ritornato a casa ha preso in mano TGM e ha finalmente realizzato l'origine di questo "fantasma" accanto a Leopardi. Per tale motivo mi ha scritto dicendomi che per lui sarò sempre "Gaburri, l'amico del Leopardi". Come potete immaginare sono rimasto blandito da quest'accostamento poetico e ho voluto rendere partecipe di ciò anche l'autore. Non l'avessi mai fatto! Adesso i suoi piani sono di inserire, nell'interrogazione di storia, un certo Besser tra i membri del governo Cavour e un Reynaud tra i liberali rivoluzionari francesi. Il tutto per terminare in bellezza alla maturità, quando TGM stessa diventerà unità di misura del sistema metrico internazionale. Non male, però... una testata atomica da diciotto TGM... oppure: "un viaggio astrale che lo trasportò nello spazio-tempo per dieci Parsec e due TGM".

Uno dei sei episodi di SiN si svolgerà più o meno tutto sott'acqua; per questo motivo alla Ritual hanno sviluppato appositamente una serie di nemici, come questo uomo-rana armato di arpioni. Per adesso ci limitiamo ad ammirare le bollicine.

Come vi dicevo la gran parte dei nemici sarà costituita da mutanti, orribilmente alterati dalle droghe genetiche della Perfida Alexis. Certo che un incontro ravvicinato con questo marcantonio non è proprio il massimo della vita.

armi e bagagli e compiere gli ultimi passi che portano al raggiungimento della mia meta. La preview completa ed esauriente di SiN? No, il mio letto, ma non ditelo al caporedattore... mi resta da trattare l'intelligenza artificiale e il multiplayer.

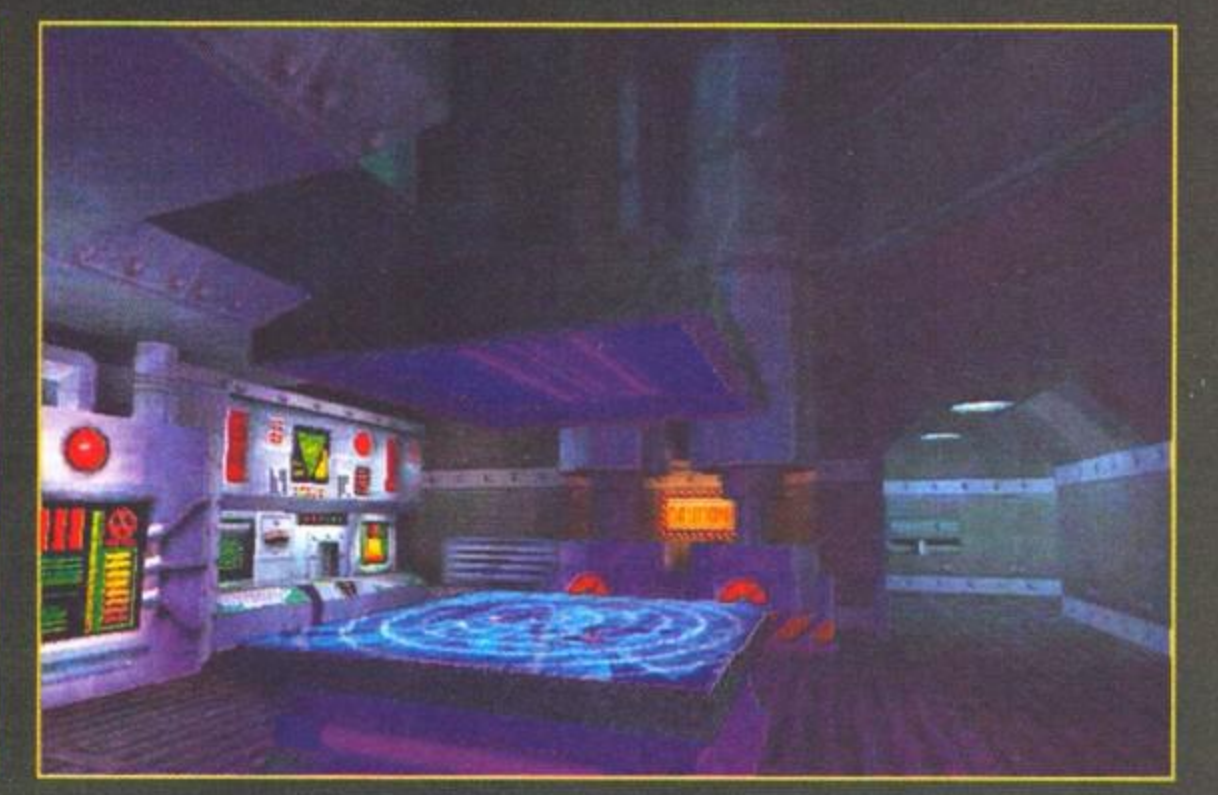
Per quanto riguarda la prima, mi sembra quasi inutile riportare le dichiarazioni che ho raccolto: infatti è dai tempi di Wolfenstein 3D che tutti, dico TUTTI i giochi banfano un'intelligenza artificiale superiore, che lascerà tutti a bocca aperta eccetera eccetera. L'ultimo esempio in ordine di tempo è il frustrante Galapagos, il cui protagonista - il ragnetto intelligente Mendel - doveva farci toccare con mano la generazione successiva di AI ed è riuscito solo a portare sull'orlo della crisi il povero Jacopo che ha dovuto farne la recensione. Per rimanere sui fatti nudi e crudi, comunque, sembra che i vostri nemici saranno in grado di correre per mettersi al riparo dai vostri colpi, schivare i missili e chiamarsi l'un l'altro via radio per chiedere rinforzi. Inoltre sapranno effettivamente utilizzare i macchinari eventualmente presenti, e addirittura accenderanno delle torce elettriche per scovare il giocatore che si sia nascosto nell'oscurità. La cosa più promettente comunque, che se vera potrebbe veramente farmi dire che gli avversari hanno un po' di cervello, sarà il fatto che questi saranno in grado di utilizzare gli stessi medipak curativi del giocatore e che, se necessario, glieli disputeranno: non c'è che dire, una buona idea, anche se per adesso facciamo come San Tommaso. Ma l'intelligenza profusa a piene mani dai programmatori della Ritual non sarà solo rivolta a farvi male: nelle vostre peripezie avrete anche degli alleati, il più notevole dei quali è un certo J.C. .

Costui di base se ne starà buono buono a casa lavorando sul computer, un po' come il Sigmund di Nathan Never, e da lì vi potrà fornire importanti informazioni, aprire porte, piratare software e cose così; ma forse avrà anche il suo momento di gloria sul campo di battaglia. J.C. poi sarà uno dei molti personaggi che potrete scegliere di impersonare nelle partite in multiplayer.

E già che ci siamo, parliamo anche di questo multiplayer. Non che ci sia molto da dire: questo è uno degli aspetti sui quali alla Ritual hanno lavorato meno per apportare modifiche al codice base di Quake 2, e del resto quest'ultimo è davvero allo stato dell'arte. L'unica cosa che ho sentito dire è che, se possibile, SiN sarà orientato a un numero ancora superiore di giocatori in contemporanea. Si parla addirittura di cento peccatori in una volta sola... una specie di festino romano tardo-imperiale. Per questo motivo l'Activision, che distribuirà SiN, ha già stretto un accordo con Heat.net affinché il titolo venga supportato da questa grande e frequentatissima (in America) associazione di giocatori telematici.

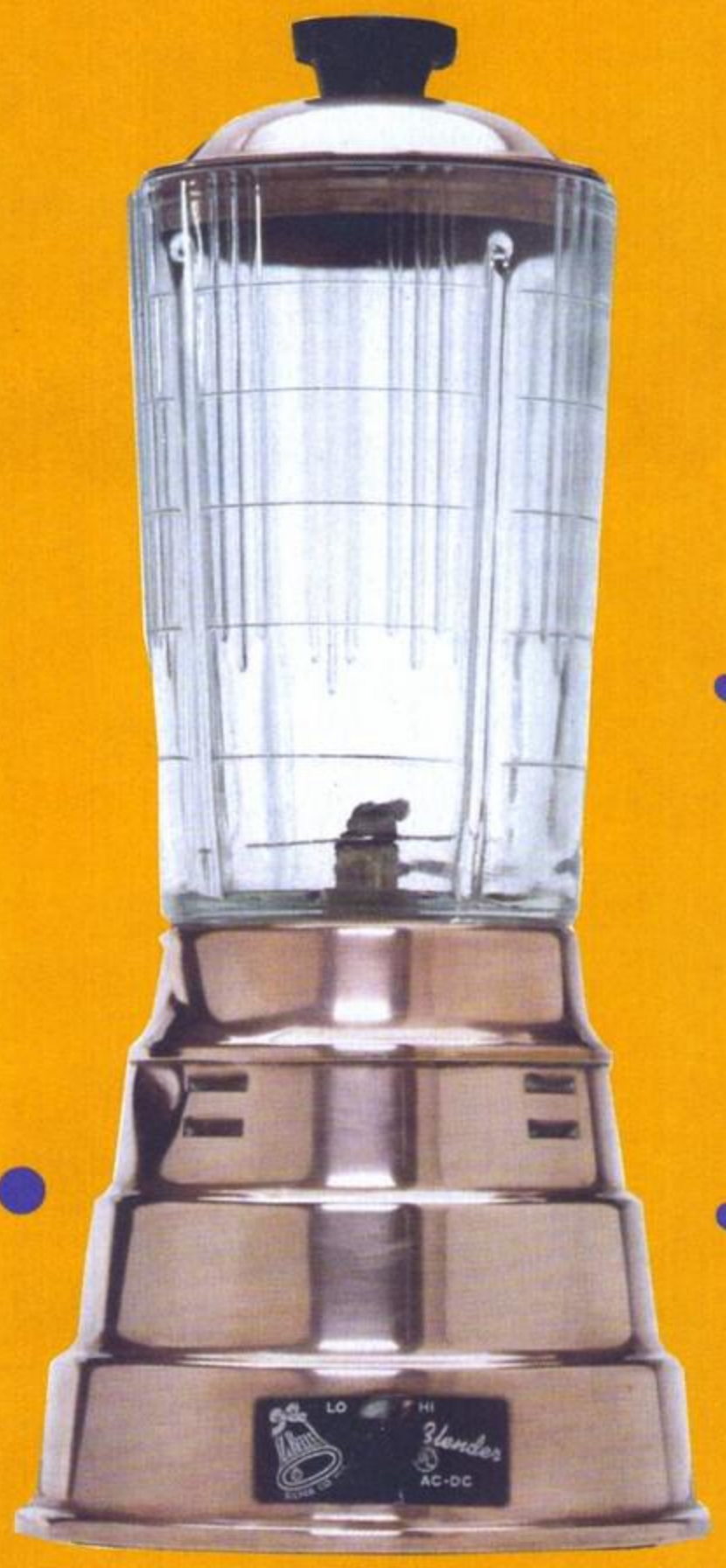
Ho detto tutto: sono appena le 4.04 AM e me ne posso andare a letto. Il problema è che SS è uscito "un attimo" a farsi una piadina (appena vinta al Bossetti a Super Puzzle Fighter 2 Turbo) più di un'ora fa e non è ancora tornato: che faccio, abbandono la nave? "Xenia Editions" come seguito del fortunato kolossal "Titanic"? Non sia mai, difenderò la posizione anche a costo di morire d'inedia... che il Duspa almeno mi porti una pizzeeeettaaaaaaa...

*Stefano "SiNner eXtraordinaire" Gaburri*



# Non spremetevi troppo le meningi...

A cercare chi può darvi...




I migliori JOYSTICK e JOYPAD...

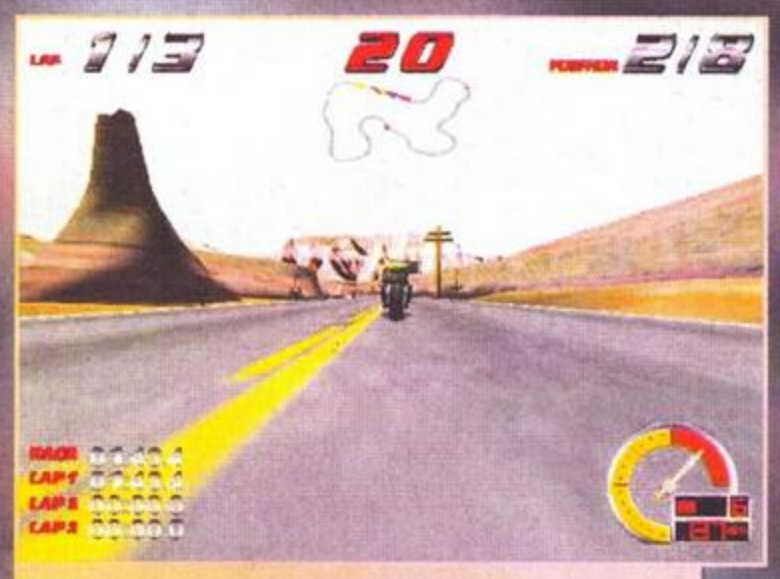
*I JOYSTICK e JOYPAD QUICKSHOT sono distribuiti in Italia da RS ricerca e sviluppo*

# LA UBI SOFT PERDE DUE RUOTE

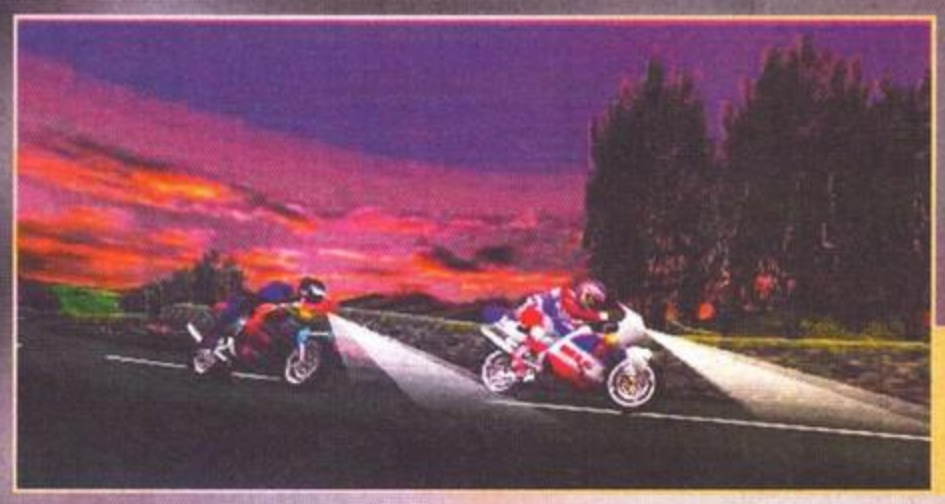
**Dopo brillanti titoli dedicati al mondo delle quattro ruote, la casa francese si rivolge adesso a quello dei centauri. Mi raccomando: casco ben allacciato in testa, luci accese anche di giorno e prudenza, sempre...**

**Stefano "Duspa" Lisi**

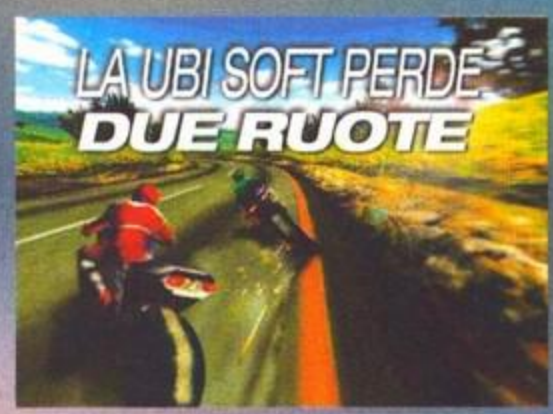
Citazione a parte (l'ultima frase del cappello, infatti, è quella con cui generalmente Nico Cereghini, giornalista e collaudatore di provata fama, conclude i suoi interventi in TV impennando e facendo fumare il pneumatico posteriore...), sembra che da un po' di tempo (più o meno dall'avvento degli acceleratori grafici) stiano spopolando sui monitor dei nostri cari PC una marea di giochi di guida. Ciò non può che fare felici tutti i fan del genere che, come il sottoscritto, hanno macinato più chilometri attaccati alla tastiera che seduti sul sedile della propria vettura (e considerate che sono dieci anni che ho la patente...). Quando si parla di Ubi Soft vengono subito in mente titoli del calibro di Pod o del discussissimo Formula 1 Racing Simulation: in entrambi i casi si tratta di giochi di corse e sempre in entrambi i casi si tratta di titoli che hanno sollevato non poche polemiche e giudizi contrastanti. Nel primo caso in molti hanno denunciato una sopravvalutazione del gioco da parte della stampa specializzata, probabilmente accecata dal fatto che fosse il primo titolo a supportare la allora nuova architettura MMX di Intel (nonché la 3Dfx... NdSS), mentre nel caso di Formula 1 Racing Simulation l'opinione pubblica si è letteralmente spaccata in due e assegnargli o meno la palma di miglior simulazione di F1 è divenuta quasi una questione di Stato. Adesso, dopo aver stupito il mondo facendolo sedere nell'abitacolo della monoposto di Villeneuve (il simpaticone non ha ceduto i diritti del proprio nome nemmeno questa volta...) o a bordo delle avveniristiche vetture di Pod, la Ubi Soft prepara per tutti gli appassionati delle vere e proprie belve a due ruote, affidando il compito della loro messa a punto a quei genialoidi della Criterion Studios che i più attenti tra voi ricorderanno quali autori del recente e interessante Sub Culture. Abbandonate quindi le monoposto, dimenticati i sommergibili e i pesci siluro, è venuto il momento di respirare l'acre odore dell'olio di ricino e assaporare il ruggito del motore lanciato al massimo dei giri. Red Line Racer, questo il nome del gioco in questione, sarà un arcade motociclistico nel vero senso della parola. Già questa affermazione dovrebbe dirla lunga sull'impostazione e sullo spirito che pervade l'intera realizzazione: chiunque sia alla ricerca di una rigorosa simulazione è pertanto avvisato e forse farebbe meglio a cambiare pagina, magari aspettando o sperando di vedere presto qualcosa a proposito del prossimo Superbike della Milestone (non a caso definito da più di una persona come il Gran Prix 2 delle motociclette). Red Line Racer, invece, se proprio dovessimo fare un confronto, si scontrerebbe con Moto Racer della EA oppure Manx TT della Sega, anche se nel caso di quest'ultimo va comunque

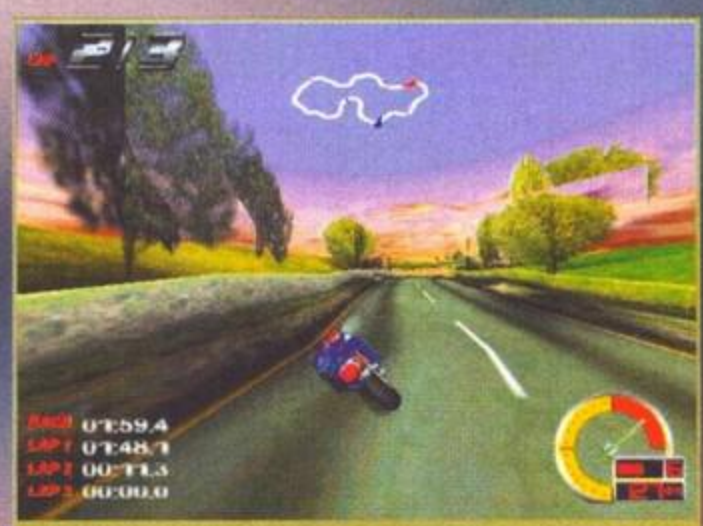



Se avevate ancora qualche dubbio sull'effettiva impostazione del gioco, questa foto lo fugherà immediatamente. Sembra o non sembra di trovarsi di fronte a un arcade da sala?



In alcuni casi le gare si svolgeranno in notturna. In questi frangenti la spettacolarità del paesaggio e la resa grafica dei fasci di luce sono di ottima fattura.



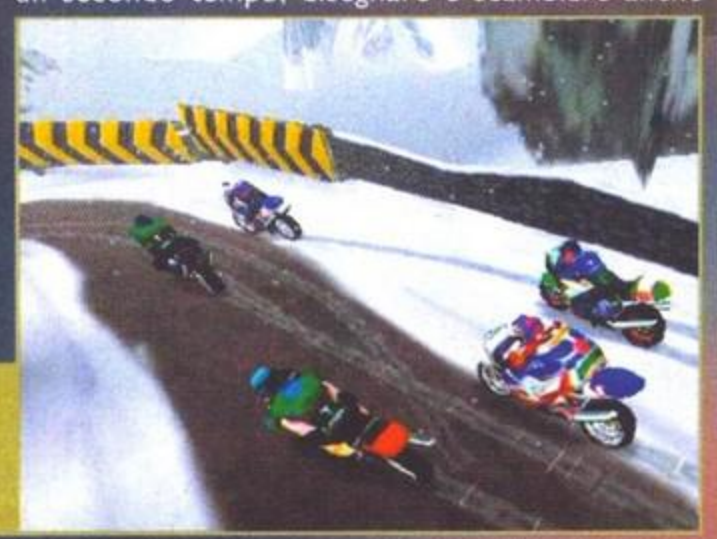



Splendida foto che ha il duplice scopo di farvi notare la bellezza di questo paesaggio al tramonto e al tempo stesso il provvisorio grado di completezza grafica. Non notate qualche pasticcio tra le texture del fondale?

notato un livello realizzativo mediamente inferiore ai primi due titoli. Il fatto di avere un'impostazione decisamente arcade, comunque, non deve far ritenere di trovarsi di fronte a un giochino e le immagini che sono a corredo di questo articolo dovrebbero farvi già capire che Red Line Racer potrebbe rivelarsi un piccolo gioiello. Supportato dall'ormai immancabile acceleratore grafico, infatti, il neonato in casa Ubi Soft, si fa notare subito per una grafica particolarmente curata e ricca di dettagli e di particolari. L'aspetto complessivo che ne deriva è assolutamente di eccellenza e vedere in movimento tutto questo bendiddio non fa che rafforzare l'impressione positiva data dal primo impatto. La casa madre dichiara una velocità di aggiornamento dell'ordine dei 60 frame per secondo e considerando la presenza di una notevole mole di effetti grafici quali agenti atmosferici, fumo, sgommate e derapate con conseguente lancio di sassolini, si capisce di come il dato sia assolutamente eccezionale. Scendendo un po' più in dettaglio, vi segnalo che il gioco verrà prodotto in due versioni, seguendo un po' quella che sembra essere la filosofia della casa francese. Cavalcando l'onda dell'innovazione tecnologica, infatti, alla Ubi Soft hanno realizzato una versione appositamente studiata per Pentium II con bus AGP (sembra che il gioco verrà fornito in bundle con i nuovi processori). Le differenze rispetto alla versione base, oltre che legate alle maggiori performance del nuovo processore, saranno riconducibili solamente a un numero inferiore di piste, otto anziché dieci, ambientate in sei differenti scenari (da qualche parte qui attorno dovreste trovare un box descrittivo). Le moto disponibili saranno otto, come altrettanti saranno i team in gara, ciascuno dei quali avrà in dotazione due piloti (un maschietto e una femminuccia). Peccato che le moto siano interamente di fantasia e che il loro look non sia particolarmente esaltante. Probabilmente la colpa è dei colori e delle texture applicate che le fanno assomigliare di più ai carri allegorici di Viareggio che a delle repliche stradali di moto da gran premio. Un'interessante possibilità, comunque, sembra essere offerta dalla presenza di modelli aggiuntivi (reperibili, come nel caso di Pod, direttamente sul sito Internet della Ubi Soft: www.ubisoft.com) e di un vero e proprio kit grafico per la personalizzazione e la realizzazione di moto e piloti. Sarà inoltre possibile, ma questo solamente in un secondo tempo, disegnare e scambiare anche

La scelta del pilota non ha particolare influenza sul gioco vero e proprio se non per il diverso colore della tuta della squadra di appartenenza

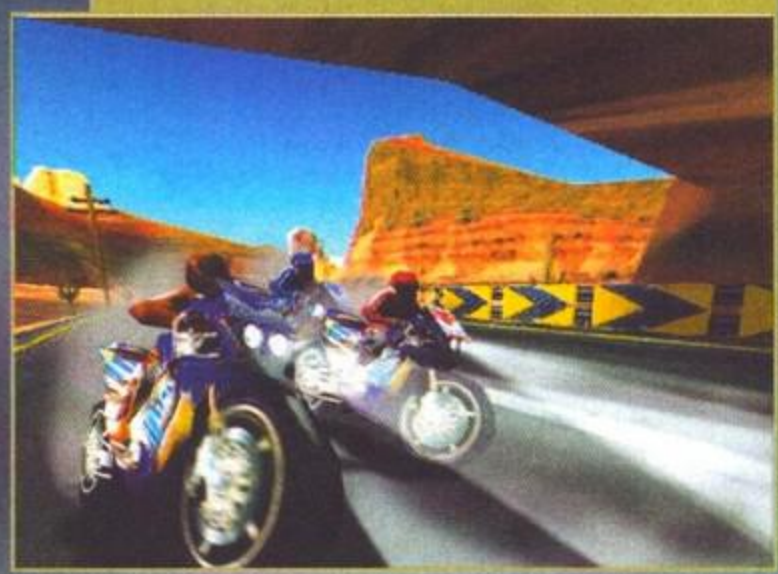
Le bufere di neve talvolta saranno così improvvise e abbondanti da costringervi a fermarvi nella più vicina locanda. Il vero motociclista non rinuncia mai a un piatto di brodo fumante. Soprattutto d'inverno...



Ci troviamo in montagna e la neve che arriva da tutte le parti rende assai problematico lo svolgimento della gara. Inoltre la bagarre è totale. In caso di urti e incidenti la perdita di secondi preziosi sarà inevitabile.

Tra tanti scatti più che dignitosi, due parole e un minuto di raccoglimento anche per quest'immagine abbastanza triste che non rende certo giustizia all'aspetto grafico di Red Line Racer

Le immagini di corredo sono molto ben realizzate, anche se hanno un qualcosa di artificiale che non lascia gridare al miracolo. In ogni caso un applauso ai Criterion.



## UNA PISTA AL GIORNO...

Come già detto nel corpo principale dell'articolo, Red Line Racer sarà caratterizzato da dieci tracciati, ambientati in sei differenti locazioni. Vediamo di scoprire assieme i segreti relativi a ciascun ambiente di gioco, riservandoci poi di approfondire queste prime indicazioni in sede di recensione con l'immancabile box dei circuiti.

**ALPINO:** Altamente spettacolare, quella alpina è l'ambientazione in cui con maggiori probabilità vi ritroverete a dover sporcare le ruote con la neve. I tornanti che si alternano ai discesoni o alle salite più dure metteranno a dura prova la tenuta del vostro mezzo. Nel caso in cui la neve copra interamente il manto stradale, particolare attenzione dovrà essere fatta per il dosaggio del gas e dei freni.

**SPIAGGIA:** Correre con delle superbike sulla sabbia non è proprio il massimo della vita, tuttavia i circuiti ambientati sulla spiaggia sono molto spettacolari e divertenti. La presenza di numerosi ostacoli lungo il tracciato (scogli, onde del mare o paletti di legno) li rende pericolosi e ciò a discapito di curve non molto impegnative.

**CIRCUITO:** Senza alcun dubbio è l'ambientazione che gli smanettoni incalliti ameranno maggiormente. Non vi dovrete preoccupare di nonnine che attraversano la strada, tronchi d'albero o sassi sparsi ovunque e l'unico cruccio sarà quello di tenere il gas spalancato e affrontare rettilinei e chicane con la massima concentrazione. La velocità è altissima e anche la tenuta è buona.

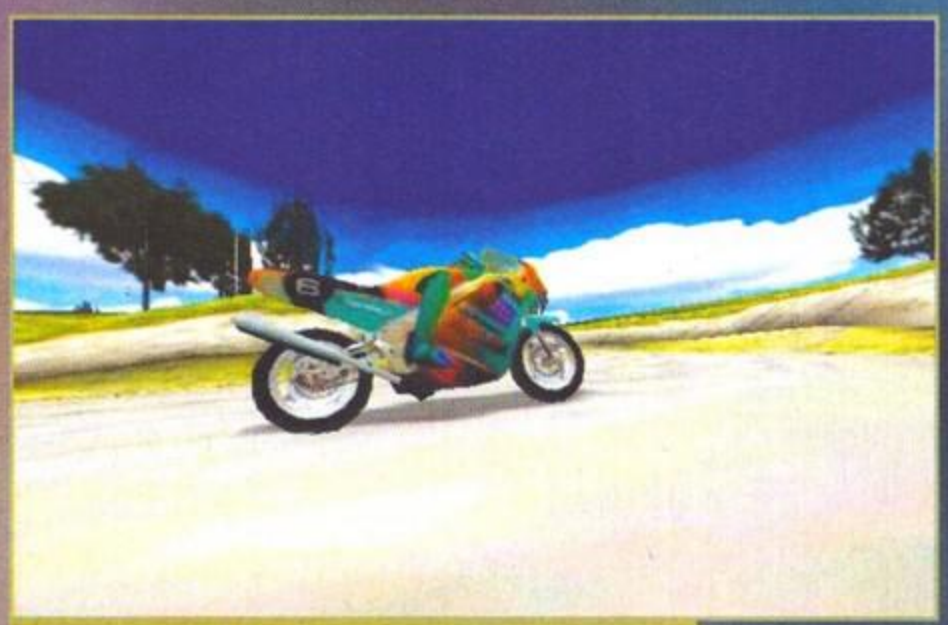
**DESERTO:** Molto divertenti e spettacolari, le piste ambientate nel deserto sono caratterizzate da tratti da percorrere ad altissima velocità e da una serie di tunnel ricavati all'interno delle immancabili rocce tufiche (si dirà così?). La totale assenza di nuvole rende problematica la convivenza con i raggi solari che in più di un'occasione accecano letteralmente l'ignaro pilota. Mai sentito parlare di visiere fumé?

**CITTÀ:** Immancabile l'ambientazione cittadina con tutti gli annessi e connessi. Curve a novanta gradi, ostacoli più o meno naturali e una visibilità non sempre ottimale sono solo alcune delle delizie che incontrerete in queste piste. Chissà perché nei giochi di corse tutti i tracciati cittadini sono ambientati a Tokyo o a San Francisco...

**CAMPAGNA:** Senza dubbio è l'ambientazione più varia e accidentata, dato che la pista si snoda lungo stradine secondarie in cui il transito dovrebbe essere obbligatoriamente a senso unico (mai visti tratti di strada così stretti). La presenza di curve e controcurve, inoltre, rende assai ardua l'impostazione della traiettoria migliore ed è particolarmente difficile trovare il ritmo giusto.

## PRIMA IMPRESSIONE

**Non credo che per scrivere la recensione di un gioco di moto sia necessario sapere che sulla nuova Suzuki GSXR 750 siano presenti due coppie di sonde elettroniche in grado di monitorare in tempo reale la carburazione del motore, oppure essere a conoscenza che Wayne Rainey, pluricampione del mondo della classe 500, paralizzato dal '93 in seguito a un terribile incidente, non abbia mai usato il freno posteriore nell'inserimento nelle curve a destra. Come non mi sembra indispensabile il fatto di girare per le strade su una Kawasaki Ninja (al Ciccio fischieranno le orecchie... NdSS). Per questa ragione sono certo che il buon JPS, il centauro redazionale, mi perdonerà se scrivo in questa sede un piccolo commento derivato dalle impressioni provate giocando la beta. Red Line Racer, ben lungi dall'essere completo e pertanto ancora pieno di simpatici bachi, mi è sembrato comunque un titolo di discreto interesse, almeno per chi cerca un gioco immediato e senza troppe pretese. La grafica ce l'avete sotto gli occhi e vi assicuro che al massimo del dettaglio sul P200 MMX (con 3Dfx) redazionale girava senza problemi di rallentamento e con un clipping davvero minimo. La giocabilità è buona, anche se è necessario prendere la mano con le reazioni un po' troppo brusche della moto. In particolare la moto tende a chiudere improvvisamente le curve e non è presente alcun cenno alla fantomatica derapata di potenza. I tracciati sono vari e ben studiati. Meno felice mi è sembrato il settaggio della difficoltà, dato che Red Line Racer sembra afflitto dalla sindrome da arcade da sala. Se non commettete errori vi mangiate subito tutti gli avversari, mentre al primo rallentamento ecco che sbuca subito qualcuno dalle retrovie. Non molto realistico. Non mi ha convinto nemmeno la presenza di solo tre visuali (di cui una inutilizzabile). Inspiegabile è anche l'assenza di una modalità gran premio o campionato. Va bene che è un arcade, ma forse così si esagera.**



La fantomatica visuale ingiocabile. Non è male da guardare se non state guidando, ma assolutamente inutilizzabile se siete in gara. Peccato.

Nei replay è possibile osservare la competizione da angolazioni spettacolari. Notate la gestione delle luci ancora da perfezionare.

piste e tracciati, oltre che partecipare a una sorta di campionato in rete. Ciò è abbastanza in contrasto con quanto inizialmente offerto nella confezione, dato che mancano in maniera inspiegabile le modalità di gioco relative alla corsa singola e al campionato. In Red Line Racer, infatti, avrete solamente la possibilità di gareggiare in modalità arcade o time trial. Nel primo caso si affrontano tutti i circuiti in rapida successione secondo la consueta regola dei check point. Inizialmente i circuiti disponibili saranno tre e vincendo ciascuna di queste gare avrete accesso alle piste successive. Nel time trial, invece, gareggerete contro il cronometro nel tentativo di battere il record sul giro; in questo frangente potrà essere attivata o meno la canonica ghost bike (la riproduzione del miglior giro). I livelli di difficoltà saranno in ogni caso tre.

## LA PARITÀ DEI SESSI

**Il più grande cruccio di tutti i motociclisti che pianificano un'uscita con il fido mezzo a due ruote non è il tempo infame che con Murphiana puntualità sembra improvvisamente cambiare proprio in concomitanza con la partenza, e non è nemmeno il traffico cittadino o la scorrettezza degli automobilisti, da sempre autoelettisi padroni della strada. Nossignori. Il vero dramma di ogni biker è la convivenza con la sua fedele (?) compagna. E con fedele compagna non mi riferisco all'inseparabile superbike replica, ma a quell'essere di sesso femminile che per una non meglio precisata ragione ha deciso di dividere gioie e dolori con un individuo indicato dalle masse come poco sano di mente. Nella migliore delle ipotesi, infatti, mogli e ragazze accettano, dopo non poche contrattazioni (che prevedono tra l'altro baratti assurdi come il garantire prestazioni sessuali con ritmi che nemmeno Rocco Siffredi sarebbe in grado di mantenere o di impegnarsi per anni interi nel riordino della cucina...), di seguire mariti e compagni sistemandosi sui ridicoli strapuntini lassù in alto sul codone che fugge via aerodinamico. Nella stragrande maggioranza dei casi, invece, si scatenano incredibili liti in famiglia e spesso anche il più accanito dei centauri deve cedere all'irremovibile fermezza della gentile metà, rinunciando a consumare ginocchiere e gomitiere su quella statale tanto movimentata. Anche nei videogiochi questa disparità si è sempre notata e se non fosse stato per una certa Lara, le donne avrebbero continuato a fare le comprimarie, belle e necessarie finché volete ma sempre comprimarie. Se poi, da una considerazione di carattere generale passassimo ad analizzare i giochi di corse, ecco che le gentili pulzelle da comprimarie diventerebbero addirittura delle clamorose grandi escluse. Alla Ubi Soft devono aver intuito le potenzialità del pubblico in gonnella e hanno pensato bene di dare la possibilità di gareggiare anche con motociclisti donna. Per questa ragione la selezione del personaggio in Red Line Racer, oltre che per caratteristiche e per colore di tuta e sponsor, può essere effettuata per sesso. E, per dirla tutta, non è affatto male gareggiare con un pilota certamente più esile e meno pesante. Non che la differenza si noti in pista, ma fa sempre un certo effetto il poter scegliere. E poi i poligoni che compongono il corpo delle "pilotesse" sembrano più definiti e meglio assemblati di quelli dei colleghi con i pantaloni (anche se una tuta di pelle rimane sempre una tuta di pelle). Niente più liti, dunque, e niente più drammi: chissà che un pizzico di armonia nella coppia non sia restituito da una gara multiplayer, maschietti contro femminucce...**

Anche se dall'aspetto di questo artwork sembrerebbe di aver a che fare con una ben nota moto di produzione giapponese (non facciamo pubblicità semi occulta...), vi assicuro che i bolidi in gara saranno tutto fuorché fedeli riproduzioni dei modelli reali.

Quando vi ho parlato di spettacolarità grafica e ricchezza di dettaglio, era proprio questo che intendevo. Dovreste vedere il mare muoversi, poi...

In modo del tutto analogo a Moto racer, la selezione del mezzo vi consente di valutare alcune caratteristiche tecniche della moto: accelerazione, velocità massima, frenata e tenuta.

Il gioco multi utente, invece, prevede il collegamento seriale, via modem o tramite Internet, come già detto prima. Il numero di motociclisti che si potranno sfidare in contemporanea sarà pari a otto. Due paroline vanno spese anche per il sonoro, caratterizzato da musiche pompatissime e abbastanza azzeccate per il tipo di gioco, anche se a dire il vero vi devo confessare come in questo tipo di videogame l'opzione per disattivare la colonna sonora sia tra le mie preferite.
La data di uscita prevista è per il mese prossimo, anche se qualche dubbio in merito sembra lecito, soprattutto a fronte di alcuni fastidiosi bachi nella gestione delle texture.
Per quanto concerne le richieste hardware la casa produttrice fa sapere che sarà necessario almeno un Pentium 133, equipaggiato con 16MB di RAM, scheda video compatibile Direct 3D, lettore CD a quadrupla velocità e scheda sonora 16bit. Raccomandato, ovviamente, è un processore di fascia superiore (almeno un 166) con 3Dfx e 32MB di RAM. La versione OEM è invece ottimizzata per Pentium II AGP. E' supportato anche il dispositivo di force feedback dei joystick più moderni.

# PC dash™

## La nuova rivoluzionaria tastiera che funziona con tutti i tipi di giochi per PC

**Più facile giocare**
perchè tutti i comandi sono visualizzati.

**Più facile vincere**
perchè con l'interfaccia di programmazione puoi assegnare ad un tasto una serie di comandi e realizzare azioni complesse.

Studio Markt - Milano

Saitek™

Nella confezione del PC Dash troverete le schede di 12 giochi.
Schede aggiuntive possono essere progettate e stampate dall'utente stesso.

Giocare con PC Dash è molto semplice.

Tutto ciò che dovete fare è:

- collegare il PC Dash alla porta della tastiera del vostro PC
- inserire la scheda comandi del programma e attivare il lettore del codice a barre

3D Planet S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

Via dei Platani, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
Tel. 02/4473949


Se desideri ricevere gratuitamente a casa tua il CD demo del PC Dash, compila e spedisci questo tagliando a 3D Planet - Via dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI) - fax: 02-45101548

Nome e Cognome Età

Indirizzo

E-mail

Desideri ricevere materiale informativo/pubblicitario sulle prossime novità? SI ☐ NO ☐

Il trattamento dei dati personali avverrà nel pieno rispetto di quanto disposto dalla legge 675 del 31/12/1996 in materia di tutela dei dati personali.


Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

# COSE DELL'ALTRO MONDO

**L'intenzione era farlo uscire per Natale, ma dopo tre anni di lavoro quelli della Appeal non vogliono correre il rischio di pubblicare Outcast prima che tutto sia perfetto. Ma cosa dev'essere perfetto? Il design del nuovo eroe, Cutter Slade? Stereotipato era, stereotipato resta. Forse il motore Paradise, con tutte le routine di intelligenza artificiale che renderanno il gioco bellissimo e credibile? Ah, ma allora voglio saperne di più!**

Una cosa che mi dà abbastanza fastidio nella vita di tutti i giorni è quando cercano di impormi qualcuno o qualcosa con il lavaggio del cervello. Non è poi così raro che, a prescindere dai nostri gusti, i mezzi d'informazione decidano che dobbiamo per forza adorare qualcosa o qualcuno e ce lo proponga in tutte le salse. Non so voi, ma su di me queste cose hanno l'effetto opposto: l'oggetto del desiderio mi va di traverso e non riesco più a farmelo piacere. Anche perché, in linea di massima, quando uno è un mediocre lo si vede subito, basta sentirlo parlare (e se non parla è un brutto segno...). Dunque perché contrabbandarci il primo venuto per la più grande personalità di fine millennio? Vi sto facendo questo discorso perché la sensazione che si ha cominciando a scartabellare nel materiale stampa di Outcast è proprio questa. I pur bravi programmatori della Appeal hanno deciso autonomamente, loro e chissà quale entità superiore, che il gioco è fantastico e che Cutter Slade, il protagonista, è destinato a sostituire Raoul Bova sulla copertina di Max. Ma che vuol dire "Perché Max dovrebbe mettere Raoul Bova sulla copertina di TGM"??? Beh, insomma, ci siamo capiti. Sulla bellezza del gioco non ho niente da dire, come vedremo tra poco le premesse ci sono tutte, ma che ci faccio con un personaggio che a leggere il suo curriculum sembra l'apoteosi dello stereotipo, la materializzazione della piattezza creativa, il non plus ultra del vuoto immaginifico, il perdincibacco del gigioneggiamento (ops, sto andando fuori giri)? Anzi, prima di proseguire voglio proprio farvi fare conoscenza con la versione elettronica di Bruce Willis che comanderete durante il gioco.

## VOGLIO UNA VITA SPERICOLATA

Slade il Tagliatore è nato in un luogo non meglio precisato 39 anni fa, è statunitense ed è alto circa un metro e novanta. Nella vita si è sempre occupato di cose militari, arrivando a ricoprire posizioni di riguardo nello SHIELD, corpo militare a stelle e strisce che opera sempre dietro le quinte. Dopo cinque anni di onorata carriera è stato mandato a casa, salvo essere richiamato in servizio per dare una mano durante la guerra del Golfo. Oltre alle naturali doti di combattente, se la cava piuttosto bene con gli esplosivi e i computer. Dopodiché viene la parte ridicola, cioè la descrizione dei suoi hobby che comprendono la musica classica, la storia mondiale e la buona vecchia vodka. Alla bisogna Cutter è in grado di muoversi con discrezione, essendo stato addestrato anche a fare la spia. James Bond resterà senza lavoro? Sarete voi a deciderlo, di sicuro l'Appeal dopo Outcast userà il personaggio di Cutter per almeno un altro gioco, del quale comunque non possiamo anticipare nulla. Il modo di lavorare di questi baldi francesi è di anticipare le nuove tecnologie, ed è quindi facile che decidano di fare qualcosa di completamente diverso.

Scherzi a parte, la descrizione che vi ho fatto di Cutter serve come punto di partenza per giustificare alcune delle caratteristiche del gioco, tra le quali la struttura e la parte musicale.

## GLI AERONAUTI PIÙ PAZZI DEL MONDO

**Portato in gran segreto dall'ineccepibile PR della Ocean in un salottino privato, all'ultimo ECTS di settembre ho avuto modo di assistere ai primi vagiti di Airnauts, un titolo decisamente originale per PC, forse un po' meno per console, dato che si tratta di una versione riveduta e corretta di Pilot Wings, secondogenito per Nintendo 64 che a suo tempo si sobbarcò l'ingrato compito di succedere a Mario 64. Per chi non conoscesse il gioco summenzionato dico solo che si tratta di una specie di connubio tra un arcade e un simulatore di volo (sempre per restare in tema di console, direi che si potrebbe prendere ad esempio Nights della Sega), nel quale si dovranno pilotare dei corpulenti omaccioni dotati di jet-pack alla raccolta di gemme, armi, bonus e quant'altro ci possiamo immaginare dopo anni di miltanza videoludica. Le notizie che abbiamo a disposizione al momento sono decisamente limitate, tant'è che non potremmo scriverne un work in progress neanche volendo. Comunque sia non disperate, perché farò di tutto per tenervi aggiornati...**

***Stefano Silvestri***

## THE GAME ITSELF

Outcast sarà infatti una sorta di gioco d'azione tridimensionale, con elementi sia di spara-e-fuggi che di adventure. La storia narra che il 12 aprile di quest'anno il dottor William Kauffman dimostrerà la teoria delle dimensioni parallele, ricevendo così ingenti finanziamenti per i suoi studi. Dopo alcuni anni di ricerca, nel 2003, lui e i suoi assistenti potranno finalmente sperimentare un prototipo di sonda adatta ai viaggi interdimensionali. Denominata Christobal (mai sentito parlare di colui che di fatto scoprì l'America?), la sonda viene spedita dalla base P7 con il compito di rispedire in questa dimensione un ricevitore, con il quale visualizzare le immagini del luogo di arrivo. L'esperimento ha un incredibile successo: il Christobal atterra su un pianeta dalle fattezze simili alla Terra, con in più alcuni esseri viventi che è possibile osservare attraverso il decodificatore. Una di queste creature, forse intimorita dalla presenza del prototipo, lo colpisce con un laser che ne causa il malfunzionamento. Le comunicazioni distorte di Christobal hanno il devastante effetto di far esplodere la sonda nel laboratorio, causando la nascita di un piccolo buco nero che si espande a ritmo sostenuto. Che fare? Se come al solito si cercasse di tenere tutto segreto, pian piano il buco diverrebbe una minaccia per tutto il pianeta... L'unica soluzione è creare una task force che, mandata nell'altra dimensione, possa sostituire il Christobal con qualcosa di funzionante. Tra i quattro che fanno parte del gruppo c'è ovviamente il nostro Cutter, l'esperto militare, che nel corso dell'avventura, si avvarrà di oltre venti armi diverse, ognuna con i propri effetti grafici e potenza distruttiva. A proposito di potenza delle armi, la promessa è di avere un impatto grafico di pari entità. Cutter non va in giro con un coltellino a serramanico (sembra che il nostro eroe sia in grado sin dalla prima scena di abbattere tre soldati nemici, in lontananza, con un unico colpo della sua pistolona), la differenza si deve vedere.

Per questo motivo, la grafica sia bidimensionale che poligonale sarà a 256 colori sui Pentium 'lisci' e a 65k su quelli dotati di MMX, il tutto senza l'ausilio di nessuna scheda acceleratrice di sorta. L'engine, che si chiama Paradise, merita un discorso a parte, visto che mi sembra un po' una scommessa, e con il vostro permesso sospendo l'argomento grafica per riprenderlo tra qualche riga. Sappiate dunque che la ricerca del Christobal avrà luogo in sei mondi diversi, ognuno con il suo specifico tipo di abitanti dalle attitudini variabili a seconda della zon. Speriamo che Cutter abbia una tasca nascosta con gli abiti pesanti, visto che una delle tante possibilità è che in certe zone si metta a nevicare, tuonare e lampeggiare. L'idea di base è inoltre di creare una sorta di sistema economico, per darvi la possibilità di guadagnarvi il denaro portando a termine lavori e missioni. Con questo denaro comprerete armi e oggettistica varia. A rigor di logica, non credo si tratterà di missioni dal taglio molto strategico, più che altro qualcosa del tipo 'vai e fai', ciò non toglie che doversi guadagnare il pane invece di trovarlo per terra aggiunge sicuramente un elemento di profondità al gioco.

A proposito di profondità, Outcast si potrà affrontare in tre modi diversi: combattimento, con il completo controllo su movimento e mira di Cutter, strategia, con i nemici progressivamente più intelligenti e organizzati in una sorta di esercito, e modalità 'mista', che al posto di essere più facile è invece la somma di entrambe le precedenti. E in tutto ciò dove sta l'elemento innovativo? Alla Appeal parlano di 'comportamento comprensibile', e cioè del fatto che le creature si comporteranno in maniera da farvi capire cosa stanno facendo e perché. Ne deriva un'interazione con l'ambiente ben più profonda di quella degli altri hit di questo tipo, primo fra tutti Tomb Raider. Sarebbe senza senso, secondo i programmatori, sbandierare ai quattro venti l'intelligenza artificiale delle creature se poi il giocatore non notasse la differenza. Di per sé il discorso non fa una grinza, mi spiacerebbe però vedere un'armata di 100 soldati che mi affronta in gruppi da cinque solo perché sto giocando in modalità combattimento e non in modalità strategica. Sapete com'è, di sicuro ammirerei la loro capacità di organizzarsi in tanti piccoli commando, ma mi sembrerebbero stupidi lo stesso.

In un mondo videoludico nel quale le meraviglie grafiche si susseguono a tale velocità da non essere più meraviglie, la parte più impressionante a mio parere sta potenzialmente nella musica. Vi ho già detto che Cutter è un appassionato di classica e di vodka, no? Ebbene, la colonna sonora del gioco è lunga 55 minuti ed è stata composta nell'arco di sei mesi nientepopodimeno che dall'Orchestra Sinfonica di Mosca, alla quale è stato appositamente richiesto di creare un'atmosfera mistica e surreale. Io, che attualmente mi sto interessando di New Age, non potevo cascare meglio e non vedo l'ora di poterla ascoltare. La traccia sarà in formato 'red book', che è quello standard dei lettori audio e vi consentirà di sentire questa specie di concerto quando più vi aggraderà. Da notare che i musicisti coinvolti nella lavorazione sono 81 e il gioco si avvarrà delle routine DirectSound per il suono tridimensionale. E adesso veniamo alla scommessa di cui vi parlavo in precedenza.

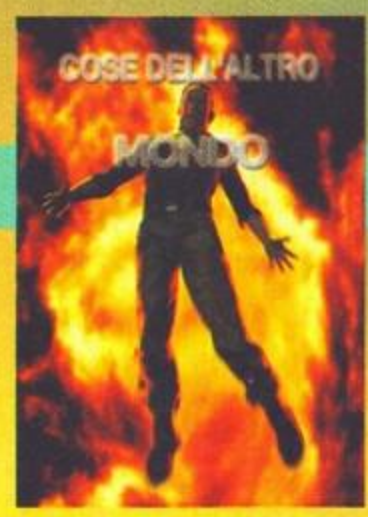
## UN VOXEL DELL'ALTRO MONDO

La grafica di Outcast si baserà in pratica su due tecniche diverse, e cioè quella poligonale texturizzata per i personaggi (il particolare metodo di programmazione consente di gestire separatamente le animazioni delle parti del corpo, di modo che Cutter possa ad esempio camminare in salita, con il braccio puntato da una parte e la testa che guarda dall'altra) e un Voxel modificato per tutto quello che riguarda il paesaggio. Mi lascia perplesso l'affermazione che l'utilizzo di questa tecnologia ha permesso ai programmatori di conseguire il massimo dettaglio, visto che il Voxel è famoso per la sua fluidità e non per la precisione. D'altro canto, le foto sembrano dar loro ragione. Si tratta tra l'altro di un metodo sfruttato finora per le simulazioni di volo, e per questo potrebbe non adattarsi bene a una persona che cammina: in alcune immagini si vede l'ombra della pianta del piede! Beh, forse sarà per il fatto che l'atmosfera rarefatta di questa dimensione consente alle creature di camminare a dieci centimetri da terra... Scherzi a parte, il supporto per il Microsoft Sidewinder 3D e per i controller di questo tipo mi fa temere che guidare Cutter sarà come guidare un aereo, ma ben venga tutto ciò se vorrà dire maggiore realismo.

Il protagonista, al pari delle altre creature del gioco, sarà composto da fino a un migliaio di poligoni tutti 'smoothati' (vi prego, già non mi basta lo spazio, non fatemi cercare una perifrasi...), a seconda della distanza dalla telecamera che inquadrerà l'azione. Dettaglio e precisione delle texture sono assicurate dalla presenza di antialiasing, bump e mip-mapping, ombreggiature gouraud e tutte quelle funzioni tipiche delle schede 3Dfx che, come vi ho già detto, stavolta non sono necessarie. Questi chipset, a sentire la Appeal, di fatto limitano il programmatore mettendogli a disposizione un hardware rapidissimo ma intrinsecamente limitato. Loro sono capaci di fare meglio e allora ne fanno a meno... Facessero tutti così! Tanto per restare in tema di hardware, per giocare Outcast vi basterà un P166 con Windows '95, mentre i 65000 colori e il massimo della fluidità li avrete a partire dal P200MMX.

Sarebbe interessante soffermarsi su chi sono questi Appeal e come lavorano (autori su Amiga di un Unreal molto meno famoso di quello odierno: un mix di piattaforme e shoot'em up tridimensionale a bordo di un drago), ma ho già scritto 12k e gli ultimi caratteri mi servono per parlare dell'intelligenza artificiale di cui sono dotati i personaggi. I programmatori ci hanno lavorato così tanto che sarebbe un peccato non farne menzione, e poi secondo me il problema delle intelligenze artificiali è il più interessante di questo consumistico mondo dei PC.

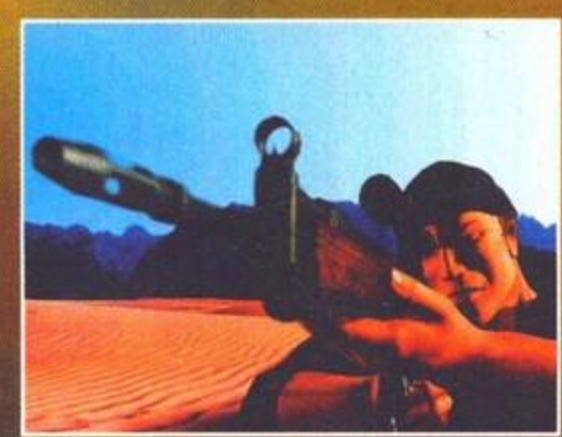
***Alessandro La Spada***

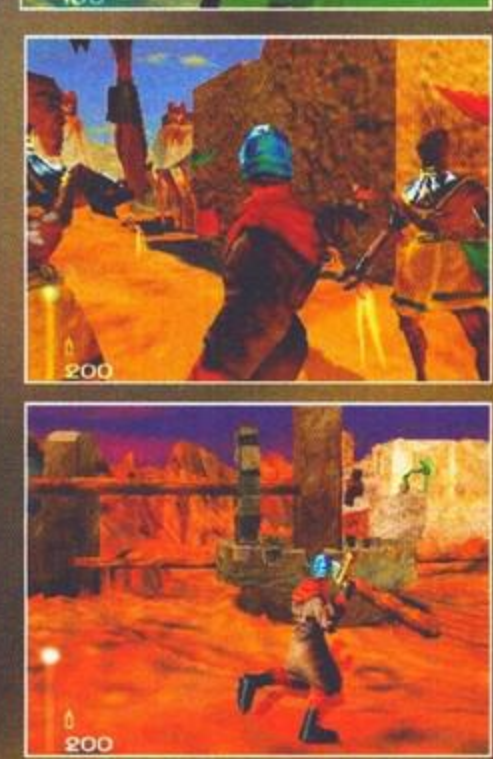


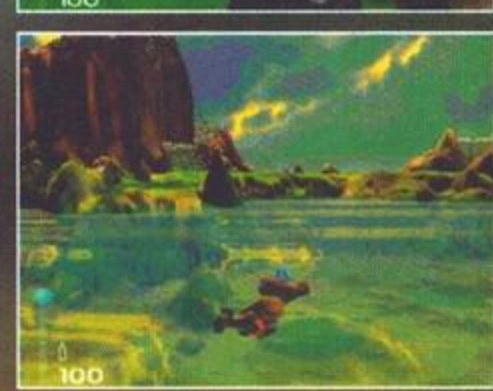
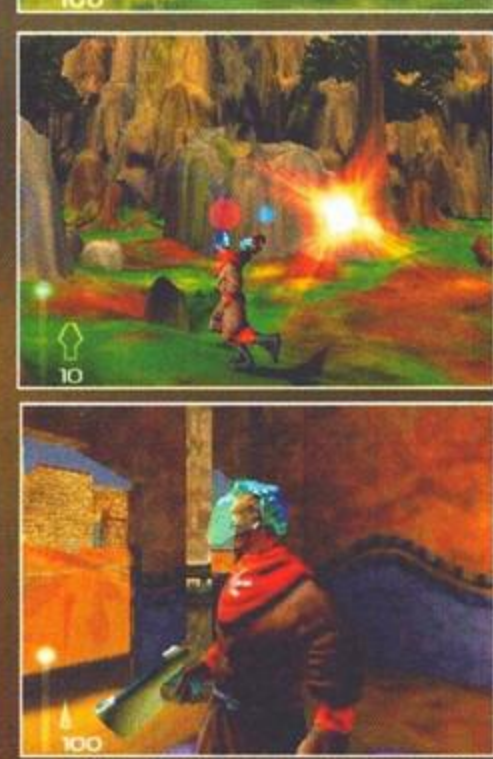

## CHI SONO? DA DOVE VENGO?

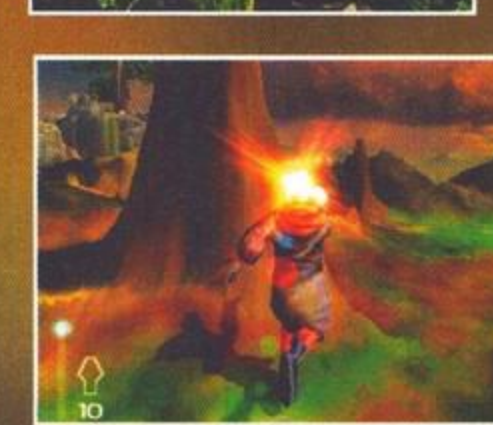
La questione delle intelligenze artificiali è l'argomento definitivo sull'utilità dei computer nella società. Nati per semplificare i calcoli, infatti, gli elaboratori si sono candidati come gestori di tutta una serie di cose che noi uomini affiderem-mo volentieri a qualcuno, o meglio qualcosa, d'altro. Il computer è amorale, perciò istruendolo bene dovrebbe fare sempre la cosa giusta. Il punto è: come fa lui a capire qual è la cosa giusta? Il test di valutazione di un'IA è molto semplice. Si fa dialogare qualcuno con il software e con una persona reale; se l'utente non capisce la differenza, allora il programma è una vera IA.

Il sistema usato dai programmatori di Outcast, denominato GAIA, si basa su una delle tante ramificazioni del DAI (Distributed Artificial Intelligence), recente scuola di pensiero che propone di simulare un processo complicato come il pensiero suddividendolo in processi più semplici e ricostruendo poi quello principale. La teoria usata da GAIA è quella degli 'agenti multipli' o 'multiagente'. In pratica, si scompone ogni coscienza in una serie di nozioni basilari, assegnate ognuna a un agente un po' come se fosse una formica. Quando c'è da decidere, le formiche prendono posizione facendo propendere la scelta collettiva dalla parte più numerosa. Personalmente, e senza volermi sostituire agli eminenti studiosi che si sono pronunciati, non penso che questa teoria abbia molto futuro, per il semplice fatto che è già limitata: come fanno gli agenti a decidere da che parte stare se la risposta non è né "sì" né "no"? è un po' come Stefano, che se gli dici "forse" va in crisi e si arrabbia. Secondo me ogni pensiero, ogni concetto si lega chimicamente ad alcuni altri (è come se ogni legame avesse un numero, quindi il totale tende all'infinito), e ogni volta che passa nella nostra testa, consulta istantaneamente tutti gli 'amici' a cui è legato. Per decidere, fa la somma delle sensazioni che gli derivano da questa specie di 'inchiesta'. Capirete che l'unico modo di simulare un processo complicato è quello di renderlo circolare, grazie ai legami, ma ora sto diventando noioso. Il cervello







# IL QUINTO ELEMENTO

**Una delle poche cose di cui non ci stancheremo mai è vedere un bel film di fantascienza, con le sue esplosioni, i mondi lontani, le laserate e gli alieni malvagi. Siete d'accordo? Allora preparate le astronavi, è in arrivo il gioco del Quinto Elemento!**

E veniamo così ad occuparci di questo tie-in cinematografico saltato fuori un po' da nulla che la Kalisto ha prodotto in collaborazione proprio con la Gaumont, società produttrice del film. Se avete visto Il Quinto Elemento non avete bisogno d'introduzioni, altrimenti sappiate che la storia è ambientata nella New York del 2113, un posto come al solito tragicamente squallido dove gente di tutte le razze sbarca il lunario nel modo più naturale, e cioè arrangiandosi alla bell'e meglio. Korben Dallas, un tassista, si trova suo malgrado coinvolto nella ricerca di quattro pietre rappresentanti gli elementi fondamentali, e cioè acqua, fuoco, terra e vento. L'obiettivo finale sarebbe combinarli con il quinto, nella fattispecie la ragazza aliena Leeloo, per prevenire l'avvento sulla faccia della Terra del male totale, allucinante e invincibile (si capisce che sto cercando di non rovinarvi il film?). Il tutto, naturalmente, passa attraverso una nutrita serie di sparatorie, inseguimenti ed effetti speciali.

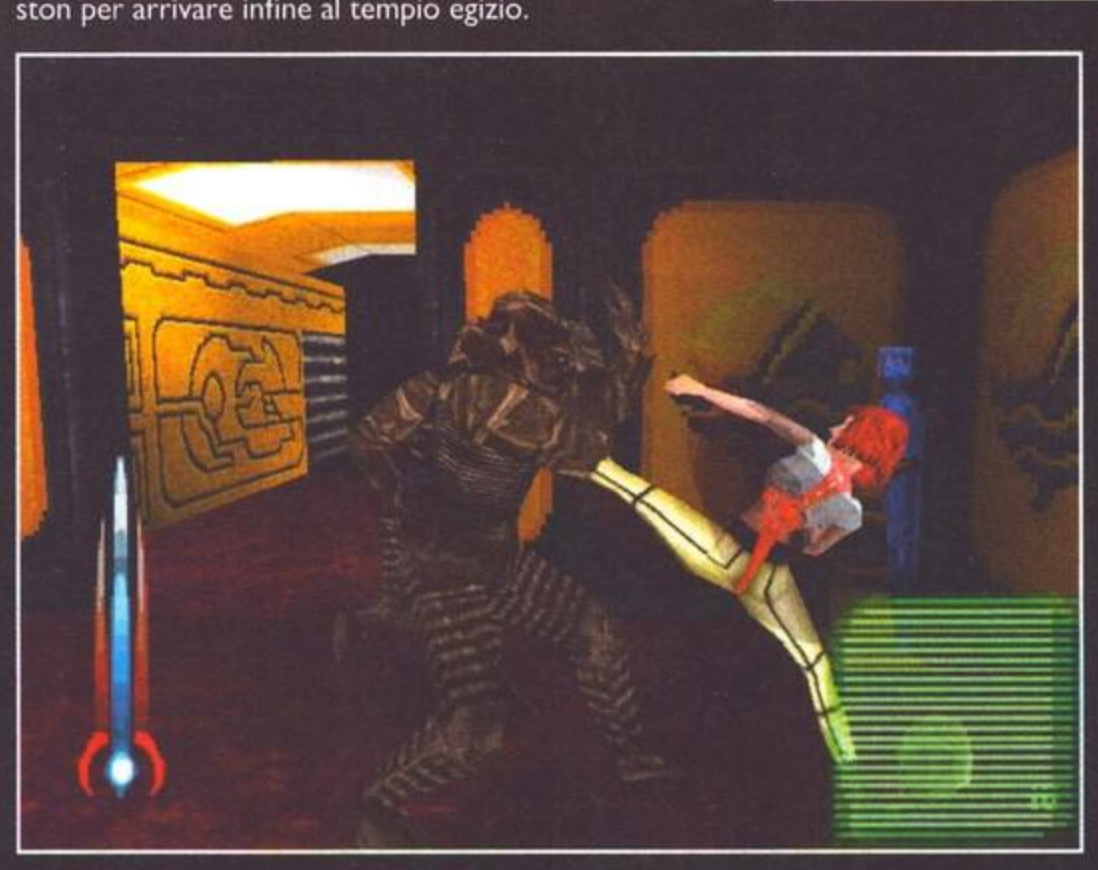
Nel gioco vi calerete nei panni di Korben e Leeloo, due personaggi nettamente diversi che quindi implicano due diversi approcci all'azione. Come nel vetusto Hammerfist, al quale mi sembra che i designer si siano ispirati, il primo è più forte e può usare un sacco di armi, comprese quelle dei nemici, mentre la seconda è agilissima e basa la sua pericolosità sulle arti marziali. Leeloo, oltre a essere molto rapida, disporrà anche di una nutrita serie di combo.

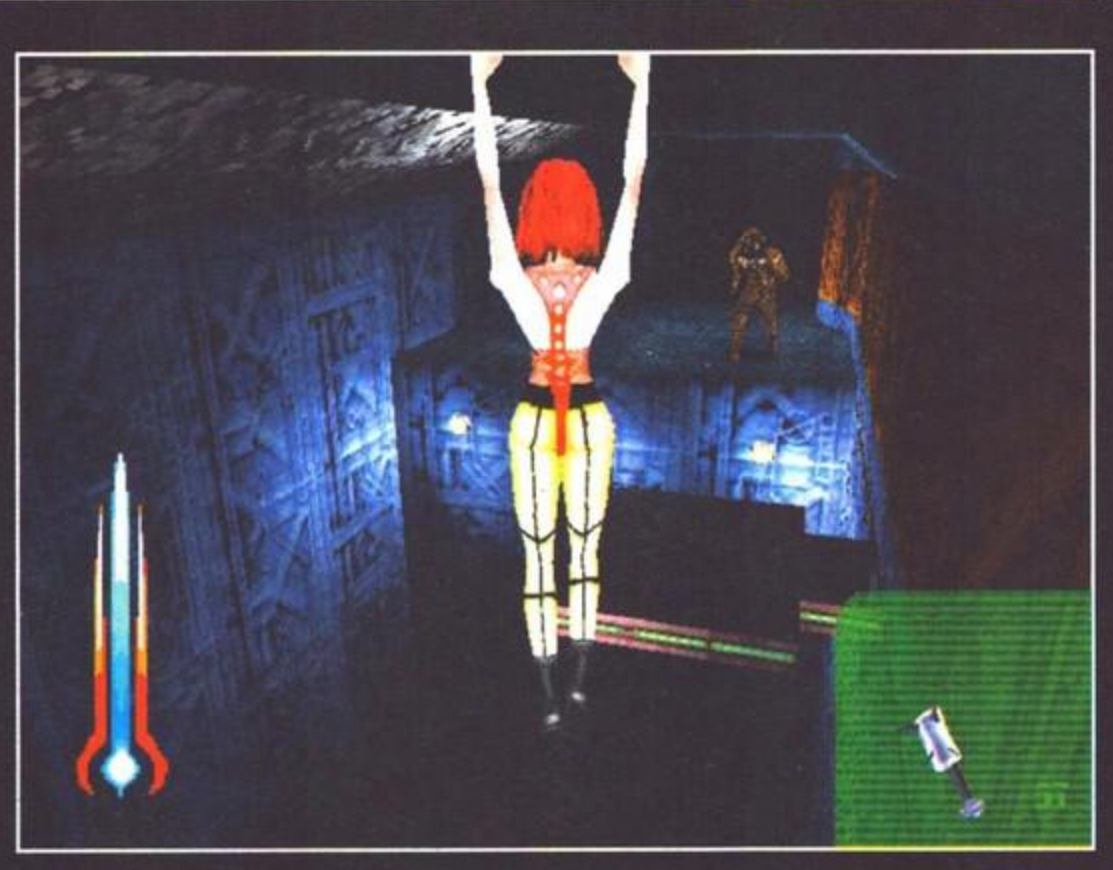
Gli ambienti, come potete vedere dalle foto, sono dei labirinti tridimensionali nei quali il vostro compito sarà far fuori un sacco di nemici, sia organici che robotici, tutti naturalmente tratti dal film. Durante l'esplorazione dovrete stare attenti non soltanto a causa dei nemici, ma anche per il fatto che i programmatori annunciano senza problemi che alcuni punti si potranno passare solo rintracciando gli appositi passaggi segreti. L'alternativa? Restare inesorabilmente bloccati, aspettando con calma di morire di fame. Altri pericoli ambientali includono le mine, cavi elettrici scoperti, piattaforme semoventi, schifezze che cadono dall'alto e i simpatici nonchè stimolanti ventoloni tritatutto. Dei quindici livelli totali i primi due saranno un semplice addestramento, i successivi tre focalizzati sull'esplorazione e i seguenti dieci rappresenteranno l'avventura vera e propia. Partendo da New York passerete attraverso lo shuttle, il Fhloston per arrivare infine al tempio egizio.

L'engine grafico farà uso intensivo delle schede acceleratrici supportando sicuramente PowerVR, 3Dfx e lo standard Direct3D, mentre per il resto si vedrà. Globalmente le immagini di queste pagine ricordano lo stile grafico di Excalibur 2555, cosa che a ben vedere non butta molto bene, ma possiamo sperare che almeno i personaggi non abbiano la stessa legnosità di quelli della Telstar.

## DAL GRANDE SCHERMO AL PICCOLO

Con 'piccolo schermo' intendo naturalmente quello dei nostri monitor, che per l'occasione ospiteranno a intervalli regolari (presumibilmente tra un livello e



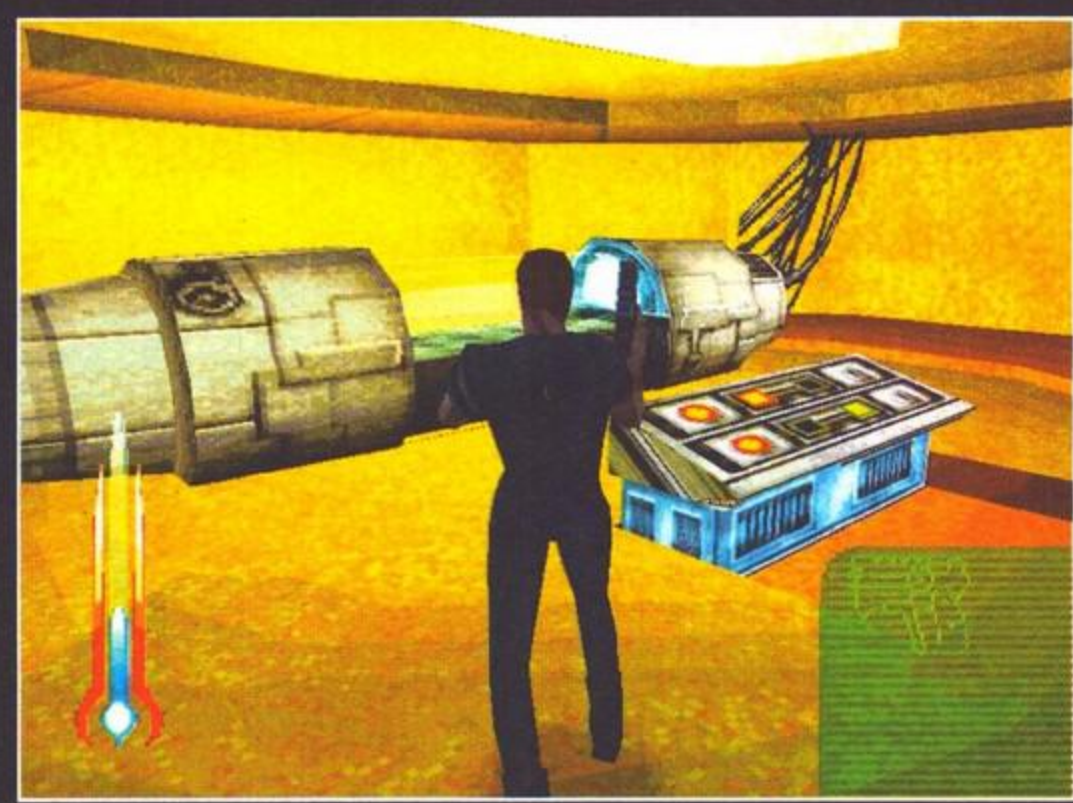


## L'ELEMENTO VIRTUALE

Per avere notizie in tempo reale sul gioco il sito da tenere d'occhio è naturalmente quello della Kalisto (www.kalisto.com), mentre per saperne di più sul film potete fare un salto in quello ad esso dedicato, all'indirizzo www.fifthelement.com. Qui si fa uso intensivo di Shockwave Flash, un plugin che in ogni caso potrete scaricare e installare automaticamente nel giro di un paio di minuti. Dalla homepage potrete accedere a una serie di sezioni contenenti principalmente notizie sul film, ma anche un'intervista a Luc Besson, qualche giochino online e un'archivio dedicato alla rassegna di Cannes.
Il sito, che a parte la pagina dell'URL è ospitato dalla Sony, è ottimamente realizzato e molto rapido a caricarsi nonostante la grafica sia presente in dose massiccia. Tra una pagina e l'altra vi gusterete qualche animazione in tema con l'atmosfera fantascientifica del film, motivo per cui vi hanno fatto installare Shockwave.

## FUMETTI E FANTASIA

Dato che Il Quinto Elemento si è avvalso del lavoro di un illustre fumettista come Moebius, il minimo che possiamo fare è andare a scartabellare l'artwork del gioco per vedere se quelli della Kalisto gli hanno reso giustizia. Voi che ne dite?



l'altro) alcune sequenze tratte direttamente dal film. Alla Kalisto hanno lavorato molto sull'ambientazione, avvalendosi tra l'altro della collaborazione della figlia del popolare Moebius. Lui, fumettista di grido in Francia e ben conosciuto anche da noi, ha realizzato buona parte dei fondali del film; la figlia era nello staff di Besson e si è trasferita alla Kalisto per dar loro una mano a rendere lo scenario il più fedele possibile. La potenza dell'hardware dedicato farà il resto.
Eric Serra adatterà la colonna sonora del Quinto Elemento per usarla nelle classiche sequenze di intro, outro e morte, provvedendo in seguito a scriverne un'altra apposta per il gioco. I programmatori della software house penseranno a realizzare altre sei tracce, il cui andamento si adatterà al comportamento del personaggio attualmente in uso.
Quando potremo mettere le mani su questo futuro campione d'incassi? Se tutto andrà secondo programma il gioco sarà sugli scaffali ad aprile, prezzo ed editore non sono ancora stati annunciati in quanto le trattative sono in dirittura d'arrivo. Anche la configurazione minima non è facilmente determinabile, da quanto detto potete aspettarvi qualcosa in stile Pentium 133, Windows '95 e scheda acceleratrice. E ora via: salviamo il file, trattiamo le foto e andiamo al cinema!
(PS dell'1,30: eccomi di nuovo alla tastiera. Da bravo organizzatore sono arrivato in perfetto orario, abbiamo preso la pioggia perchè naturalmente i mezzi scioperano sempre quando ho la macchina dal meccanico, siamo entrati trafelati nel cinema e ci siamo seduti di corsa per scoprire che... avevano cambiato film! Ho guardato il giornale di ieri! Oddioddio, che figura...).

*Alessandro La Spada*

# SCHERZI DI CARNEVALE

**Senza il benché minimo preavviso, la Take 2 Interactive si presenta alla più classica delle feste in maschera con una valanga di succose anteprime. Ancora più in sordina, il simpatico MA ne combina una delle sue...**

Gli ambienti di gioco sembrano essere molto vari e diversi tra loro; lo stesso dicasi per i mezzi. Non ci sono robottoni, ma astronavi e carri armati sembrano comunque sprizzare cattiveria da ogni bullone.

Non credo sia un mistero per nessuno il fatto che Marco Auletta, rullante assistente redazionale, eclettico giornalista d'assalto, nonché creatura xenomorfa di inusitata crudeltà, sia un essere temuto e rispettato da tutti all'interno della redazione. Non c'è una ragione precisa, ma è così. Io ti voglio bene, Marco. Ti stimo, qualche volta quasi ti adoro, ma com'è che non ti dimentichi mai una calamita fotonica nelle tasche, attirandoti addosso tutto il materiale ferroso nel raggio di quattrocento metri? Perché se cade un pianoforte dall'ottavo piano tu non sei nei paraggi? Come mai quando i piccioni si riuniscono dopo aver ingerito grossi quantitativi di Guttalax, non passi mai sotto i loro nidi indossando la sfavillante giacchetta di Fighting Force che hai furtato alla Eidos? Perché quando andiamo al cinema la tua poltrona non viene mai inghiottita in un vortice spazio temporale in grado di spararti direttamente su Plinio 18, l'asteroide del vomito autoindotto? Va bene, la faccio finita. E magari cerco pure di spiegarvi il perché di questo onestissimo incipit. Anche se non è bello parlare male di una creatura xenomorfa (avete presente i face-hugger di Alien?), non credo che nessuno tra voi mi biasimerà sapendo che il succitato mentecatto mi ha fregato (pardon, mi ha preceduto nella richiesta per) la preview di Dune 2000. L'immenso capolavoro videoludico targato Westwood Studios è, a mio avviso, uno di quei titoli geniali che, assieme a Doom e F1 Gran Prix, hanno cambiato il modo di giocare su PC. Rimandandovi, pertanto, alle paginette redatte dal prode MA per quanto concerne questa attesissima anteprima, passo a spulciare ciò che mestamente rimane all'interno dei pacchi giunti in reda dalla campagna londinese. Tra i tanti noto con piacere un qualcosa di "previuabile", direttamente inviatoci dalla Take 2 Interactive. Si tratta di Armor Command, un anomalo simulatore di carro armato futuristico che, così su due piedi, potrebbe essere definito come una variante dei tanto osannati e inflazionati Mech Warrior, Heavy Gear et similia. E non credo ci sia molto da stupirsi considerando che l'artista dietro la realizzazione di Armor Command è Edward Kilham, personaggio che i più svezzati tra voi immediatamente ricondurranno a titoli di indiscutibile spessore. Mi sto riferendo a X-Wing, Tie Fighter e al semi-citato Mechwarrior 2. Con queste credenziali, dunque, come minimo è lecito aspettarsi qualcosa di guardabile. La sensazione si rafforza ancora di più quando ci si rende conto della complessità e dell'ambizione del progetto che cerca di riunire sotto un unico titolo generi apparentemen-

Le unità sono caratterizzate da una barra di energia verde che, nella miglior tradizione degli strategici in tempo reale, si esaurisce a ogni colpo subito. Oltre che per i mezzi bellici, un simile indicatore è attivo per ogni edificio e installazione.

Di volta in volta appariranno in tempo reale su schermo delle informazioni sullo stato del mezzo o sui nemici. In pratica, si tratta di una specie di hud multi funzione che va a integrare perfettamente i display in basso.

La visuale aerea è utilissima in fase di impostazione della battaglia, dato che consente di avere una splendida panoramica delle distanze e del campo di gioco.

Gli effetti di luci e ombre si sprecheranno e, anche se per il momento non abbiamo molti dati tecnici disponibili, si può già intuire che il supporto 3Dfx sembra ben sfruttato. In fondo luci dinamiche e colorate le abbiamo viste solo in Quake 2, per ora (beh, non sarei così categorico: cominciamo a parlare di Wipeout 2097... NdSS).

## C'ERA UNA VOLTA...

**O meglio, ci sarà una volta, visto che gli avvenimenti avranno inizio più o meno tra mille anni, periodo in cui, tanto per cambiare, la Terra sarà in guerra con qualcuno. Se non altro, qualche passo avanti sembra che sia stato fatto, dato che il conflitto non sarà intestino, ma rivolto verso esseri provenienti da una galassia lontana lontana. La causa scatenante, come al solito, sarà la supremazia sulle risorse naturali ormai ridotte alle briciole e la necessità di trovare una seconda casa e un nuovo supermercato, cosa questa che spingerà le popolazioni del globo a esplorare gli angoli più bui dell'universo. Ma lo stesso varrà per gli alieni che, dopo aver sviluppato una società basata sul parassitismo (in pratica un'evoluzione della nostra) e sullo sfruttamento delle popolazioni inferiori, si troveranno nella spiacevole situazione di non aver più nessuno da schiavizzare e soprattutto una buona ragione per farlo. Alla fine, le due potenze si troveranno l'una di fronte all'altra al largo di una nebulosa misteriosa, meta prescelta da entrambi per la nuova vita. Il problema sarà l'impossibilità di penetrare nella formazione celeste, operazione questa rischiosa e poco salutare per chiunque. Pertanto dovrà essere sviluppata una tecnologia adeguata. Dopo varie peripezie e una corsa alla miglior nave spaziale, finalmente i due gruppi riusciranno a mettere in cantiere due progetti paralleli. I primi ad arrivare nella terra promessa saranno gli alieni e pertanto si troveranno in una posizione di privilegio rispetto alla confederazione terrestre, ma si sa, quando dobbiamo discutere su chi è arrivato prima in un parcheggio noi terrestri siamo proprio insuperabili. Da qui scoppierà il conflitto e voi dovrete scegliere da che parte schierarvi (nel gioco potrete infatti impersonare un generale della flotta terrestre o un alieno scappato dalla schiavitù e pertanto avvelenato come pochi).**

La costruzione dei vari personaggi è abbastanza complessa. Da questo particolare si intuisce il lavoro dietro ala realizzazione di ciascuna creatura. Notate, sotto al reticolo dei volumi corporei, lo scheletro che sarà successivamente animato.

Per la realizzazione dei vari personaggi sono stati utilizzati dei modellini in plastilina. In questo scatto vedete il Bossetti appena alzato dal letto...

te diversi. Come avrete modo di leggere nell'intervista rilasciata dallo stesso Kilham e riportata fedelmente in un box sparso da qualche parte su TGM, l'ispirazione è arrivata da tre titoli indubbiamente belli, ma distanti anni luce l'uno dall'altro. Si tratta dei menzionati Tie Fighter e Mechwarrior 2 e dell'inedito Command & Conquer. Armor Command, in pratica, cerca di dare vita al sogno di molti e cioè alla realizzazione di uno strategico gestionale in tempo reale interamente in 3D, con un'ambientazione e una giocabilità elevatissima, direttamente mutuata dai capolavori spaziali della Lucas con un look decisamente activisioniano (cioè alla Mechwarrior). Questo gioco targato Take 2 sarà ambientato nell'anno 2410, periodo in cui infuria la guerra [illegible] ma qualcuna [illegible] un comandante dell'esercito potranno essere [illegible] mezzi e uomini (in tutto una ventina) e al cui comando saranno installate basi e avamposti secondo la migliore tradizione degli strategico gestionali. L'approvvigionamento di risorse sarà come al solito fondamentale e la battaglia per la supremazia sui vari pianeti sarà dettata proprio da questa esigenza pseudo economica.

Le missioni saranno quasi cinquanta, ambientate in scenari abbastanza vari (date un occhio alle foto sparse qui attorno per rendervene conto). La loro tipologia, inoltre, varierà da caso a caso, ma questa credo sia roba trita e ritrita. Ciò che c'è di nuovo, invece, è il particolare design di mezzi e ambienti di gioco e soprattutto il sistema di interfaccia che prevede una sana integrazione di mouse e tastiera. Le azioni possibili saranno una vagonata, come pure gli armamenti e gli ordini impartibili alle proprie truppe. Le missioni avverranno sia di giorno che di notte e ciò avrà ripercussioni non solo di carattere visivo. Per quanto riguarda una primissima impressione, va segnalata una buona giocabilità e una grafica di discreta fattura. Grazie agli acceleratori grafici si potranno gustare ambienti di gioco realistici (effetti nebbia, esplosioni e sfumature varie...) che chiunque abbia provato Mechwarrior conosce a menadito.

Rispetto alla beta giunta in redazione per la stesura di questa preview, la versione finale avrà effetti sonori migliorati sotto diversi aspetti (a dire il vero, nel corso di questo test avevo incontrato non poche difficoltà di funzionamento a causa di problemi audio) e una colonna sonora dinamica, in grado di cambiare a seconda di ciò che succede su schermo. Le missioni attualmente sono quarantaquattro, suddivise in diciotto relative alla campagna e quattro di allenamento guidato (ovviamente, questo per ciascuna delle due fazioni in campo).

*Stefano "vojo 'na pizzetta" Lisi*

Nel pannello in basso sullo schermo vengono raffigurate tutte le unità a disposizione, mentre in alto a destra c'è un piccolo ma funzionale radar. Tutto il resto è dedicato alla finestra di gioco.

## DUE CHIACCHIERE CON IL SIGNOR TIE FIGHTER

**TGM: Qual è stato il tuo ruolo principale nello sviluppo di titoli importanti come X-Wing, Tie Fighter e Mechwarrior 2?**
**Edward Kilham: Di tutti i giochi sono stato co-produttore e co-disegnatore. In particolare, per Mechwarrior 2 ho curato lo sviluppo di tutte le componenti presenti, dal design originale al gameplay, fino ad arrivare alla definizione delle missioni. E adesso eccomi qui alla Take 2 con Armor Command.**

**TGM: Che cosa è Armor Command?**
**EK: Si tratta di una storia futuristica che descrive la guerra tra la razza umana e una terribile stirpe aliena. Le armi e gli scenari di questo ennesimo olocausto sono davvero innovativi e vi stupiranno sicuramente. Lo stile di gioco è un mix dei titoli citati in precedenza e gli elementi che lo potrebbero distinguere dalla massa ci sono tutti.**

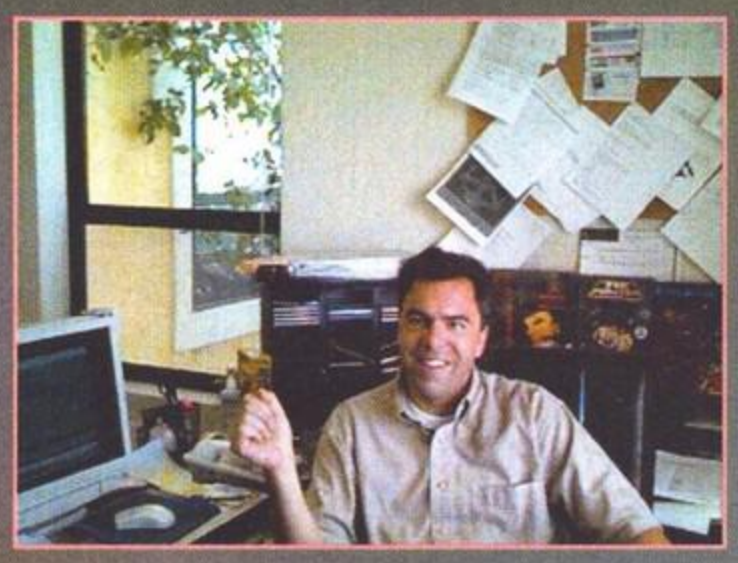
**TGM: Cosa ha ispirato la realizzazione di questo gioco?**
**EK: Nel 1991 ho lavorato a un progetto chiamato RoboSport, in cui si manovravano gruppi di droidi in un gioco basato a turni. Ho sempre desiderato realizzare una versione in tempo reale di quel titolo e sono riuscito a farlo solo adesso a causa degli impegni con Lucas Arts e Activision. L'ispirazione vera, comunque, è derivata dall'analisi di tre titoli: Tie Fighter, Command & Conquer e Mechwarrior 2.**

**TGM: Ma sarà un arcade o una simulazione?**
**EK: Tutte e due le cose e nessuna delle due. Il gioco sarà vario e veloce, ma al tempo stesso rigoroso; particolare attenzione sarà riservata alla vicenda e allo sviluppo di una storia convincente.**

**TGM: In che modo l'azione di gioco sarà collegata alla trama?**
**EK: Ci sarà una notevole quantità di filmati digitalizzati e animazioni di intermezzo che cambieranno a seconda delle azioni e dei successi riportati nelle singole missioni.**

**TGM: Quanti giocatori potranno cimentarsi assieme?**
**EK: Fino a quattro e nella modalità multiplayer sarà possibile stipulare alleanze e riunirsi in clan. In questa modalità saranno anche introdotti vari power-up che non sono invece presenti nel gioco singolo.**

**TGM: Dovendo indicare i punti di forza e i punti deboli di AC, cosa segnaleresti ai lettori di TGM?**
**EK: Non esistono punti deboli. Per quanto riguarda gli aspetti positivi, mi sento di asserire che AC è il primo gioco di vera azione strategica 3D in grado di garantire più di 60 ore di gioco continuato.**



**Bene, dopo l'introduzione del mese scorso, eccoci di nuovo a seguire da vicino le mosse della Lionhead. Questa volta scopriremo che il futuro gioco della casa inglese, che dovrebbe chiamarsi "Black & White", sta avendo una nascita alquanto travagliata, tra scherzi al povero Demis Hassabis e gare di Tamagotchi tra Peter Molyneux e Steve Jackson.**
**TGM indaga per voi...**

***Stefano Silvestri***

# LIONHEAD
## DIARIO LIONHEAD

Il mio primo giorno ufficiale alla Lionhead è stato il 9 giugno 1997. Ventiquatt'ore prima avevo ricevuto una telefonata da Peter, che stava ancora cercando di riprendersi da una lunga sessione di testing a Dungeon Keeper. Sembrava veramente esausto. "Ciao, Steve. Lo sai che domani mattina dovrai essere qui alle 9.30? Beh, credi di potercela fare per un po' più tardi? Attorno all'una del pomeriggio? Perfetto!" "Che vuol dire?", pensai. Non mi è mai accaduto prima che mi chiedessero di assicurarmi di arrivare in ufficio in ritardo. Iniziai ad avere la certezza che lavorare alla Lionhead sarebbe senz'altro stato qualcosa di diverso...

Come stavo per scoprire, infatti, il Molyneux-pensiero è totalmente diverso da quello solito. Una volta arrivato alla Lionhead, vidi solo programmatori dall'aspetto veramente stanco che si aggiravano per l'ufficio tra le 10 e mezzogiorno. All'inizio trovai il fatto un po' preoccupante: se tutti avessero lavorato 6 ore al giorno, quanto sarebbe durato il nostro progetto?

Quello che però non ero riuscito a comprendere era quanto ognuno amasse il proprio lavoro: anche se i programmatori possono lasciare l'ufficio alle 6 di sera, di solito questi si portano il lavoro a casa e continuano lì. Spesso, dopo una sera passata fuori, fanno un salto in ufficio per lavorare ancora qualche oretta. Le sessioni di lavoro che durano dalle 3 alle 4 sono ormai diventate quasi una regola. Il risultato di tutto questo è stato che Peter, Mark, Tim e Demis hanno sviluppato tutte le librerie base e i tool di programmazione (le fondamenta su cui viene costruito l'engine di un gioco) in appena sette settimane, realizzando qualcosa capace di girare in 800 x 600 in true colour (contro la solita SVGA).

Come si diceva qualche riga più sopra, Demis tende ad andare su tutte le furie quando scopre un bug nei suoi programmi: eccone qui un bell'esempio...

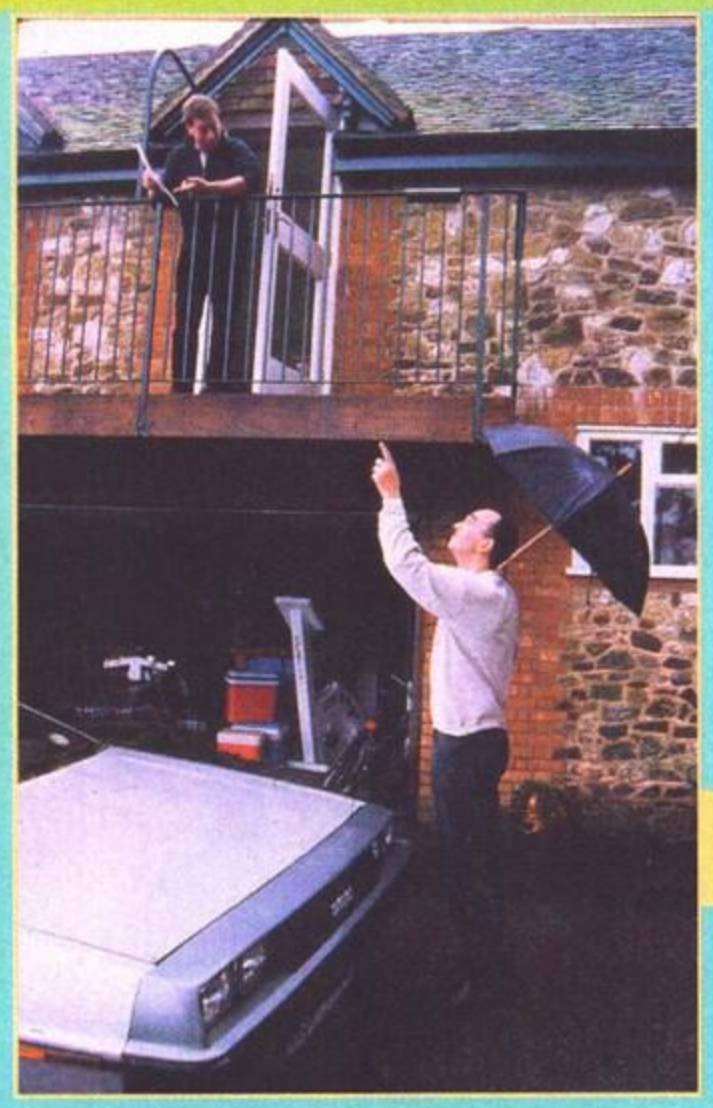
L'ultima aggiunta al team fu Demis Hassabis (che, mi sono informato bene, attualmente ha 21 anni... NdSS), il piccolo Einstein della Lionhead. Sebbene sostenesse di non essersi poi impegnato particolarmente per i suoi esami finali, Demis si era laureato all'inizio dell'anno a Cambridge con lode accademica in Scienza dei Computer. Quand'era un Under-13, era il miglior classificato nelle graduatorie mondiali dei giovani giocatori di scacchi; in agosto, alle Olimpiadi dei Giochi Mentali (non sapevo che esistesse una simile competizione... NdSS) tenutesi a Londra, ha vinto per l'Inghilterra cinque medaglie d'argento e una di bronzo, piazzandosi secondo nella classifica finale (cosa questa che lo ha scontentato non poco:

Peter e Demis posano orgogliosi accanto all'art-work di Theme Park: con oltre 3.000.000 di copie vendute, come dar loro torto?

"L'anno prossimo devo vincere", ha detto alla fine).
Peter incontrò Demis quando quest'ultimo si iscrisse alla competizione "Programma un Gioco" indetta nel 1990 dalla rivista Amiga Power. All'epoca aveva solo 14 anni e Demis sapeva che non avrebbe potuto aggiudicarsi il primo premio – un lavoro alla Bullfrog. Si era semplicemente iscritto per conoscere Peter Molyneux. Il risultato finale fu che i due progettarono e realizzarono assieme Theme Park, un gioco che ad oggi ha venduto più di 3 milioni di copie.

Gli esterni dei Lionhead Studios, come vedete, sono decisamente pittoreschi...

Immaginate un incrocio tra Mowgli (l'eroe de "Il Libro della Giungla"... NdSS) e Gollum (la piccola e antipatica creatura de "Il Signore degli Anelli"... NdSS). Questi è Demis. Una mia ragazza una volta lo descrisse come il figlio che ogni donna vorrebbe crescere. Ha un'incredibile entusiasmo per qualsiasi cosa faccia – soprattutto i giochi e la squadra del Liverpool. Quando si scoprono dei bug nel suo codice, di solito salta sulla sedia, sbraitando cose del tipo "Ma che cazzo! Perché non funziona??? Questo C++ è una merda!". Sebbene benedetto da un'intelligenza affilata come la lama di un rasoio, Demis è piuttosto irascibile e permaloso. Peter, uno cui piace prendere la gente per i fondelli, con lui non riesce mai a trattenersi. Così, per il gusto di farlo arrabbiare...
Giusto per fare un esempio: un giorno Peter prende un taxi per tornare a casa. L'autista lo riconosce e inizia a spiegargli una sua idea per un videogioco. Peter non ha molta voglia di intraprendere una conversazione di questo tipo. È quasi mezzanotte, è stanco e chissà perché, qualunque persona incontri, questa ha sempre una grande idea per un videogame. Essendo però un tipo cortese, dice all'autista di richiamarlo l'indomani in ufficio. Il giorno dopo questi lo richiama, al che Peter lo passa subito al povero Demis, che non sapeva nulla, il quale educatamente ascolta il tassista per mezz'ora prima di spiegargli che al momento sono già impegnati nello sviluppo di un altro videogame. Durante l'intera conversazione Peter, sedutosi di fronte, non ha fatto altro che irridere Demis. Ce l'aveva fatta un'altra volta.
Tra CD dei Terra Ferma e pacchetti di patatine al gusto peperoncino, la scrivania di Demis è piena di libri quali "Matematica per Ingegneri e Scienziati", "Meccanica: Dinamica" e "Vita Artificiale 2". Questo perché sta costruendo un engine che simuli la fisica del mondo reale; l'idea di base è: supponiamo che in un gioco una macchina esploda. Un frammento di metallo colpisce una finestra nelle vicinanze, questa si rompe, una scheggia di vetro vola verso un albero, colpendo una foglia che cade dolcemente al suolo. L'engine di Demis dovrebbe riuscire a ricreare questi eventi assegnando delle proprietà fisiche agli oggetti del gioco. Come? Non oso neanche immaginarlo...



Scene di vita quotidiana alla Lionhead...

Con grande imbarazzo della maggior parte della compagnia, la febbre del Tamagotchi ha colpito questo mese la Lionhead. Durante un giro giù a Tottenham Court Road (strada di Londra piena di negozi di elettronica, dagli stereo ai cellulari, dai videogiochi ad, appunto, i Tamagotchi... NdSS), ho comprato un pesce digitale come regalo per il figlio di un mio amico. Lo giuro! Purtroppo però ho fatto l'errore di aprire il pacco e di darci un'occhiata. Le uova si sono schiuse e il pesciolino ha iniziato ad andarsene in giro per lo schermo facendo la cacca. Quando il mio cucciolo di due giorni è arrivato in ufficio e ha iniziato a suonare ogni mezzora, tutti guardavano sospirando quel patetico sfigato del Tamagotchi seduto nell'angolo.
Peter, comunque, ne fu affascinato. "Un Tamagotchi! Dove l'hai preso? Mi compro il tuo. Ti do 50 sterline!". Il giorno dopo riuscì a convincere qualcuno a regalargli il suo e la gara iniziò. Convinto che Peter non sarebbe mai riuscito a reggere la responsabilità di allevare un Tamagotchi, proposi una scommessa di 10 sterline tra di noi. Nei giorni successivi l'ufficio divenne una specie di sala giochi, con gli animaletti virtuali che continuavano a chiedere attenzione.
A un certo punto, Peter ricorse addirittura al gioco sporco. Il mio figlio di 12 anni e i suoi amici stavano giocando a Dungeon Keeper: erano arrivati al dodicesimo livello ma un save-game difettoso li avrebbe costretti a ripartire dal quinto. Ben mandò un'e-mail a Peter per chiedergli se non c'era un cheat per arrivare direttamente al livello 12 e Peter, nella sua risposta, si offrì di aiutarlo a una condizione: avrebbe dovuto rubare il mio Tamagotchi per poi lasciarlo a morire in qualche angolo sperduto della casa. Fortunatamente questo scellerato complotto fu sventato giusto in tempo.
Dopo tre giorni ero più ricco di 10 sterline. Due giorni dopo, una sera mi dimenticai di portare fuori con me il mio pesciolino. Morì di fame.
Quantomeno, però, la normalità tornò a regnare negli uffici della Lionhead...

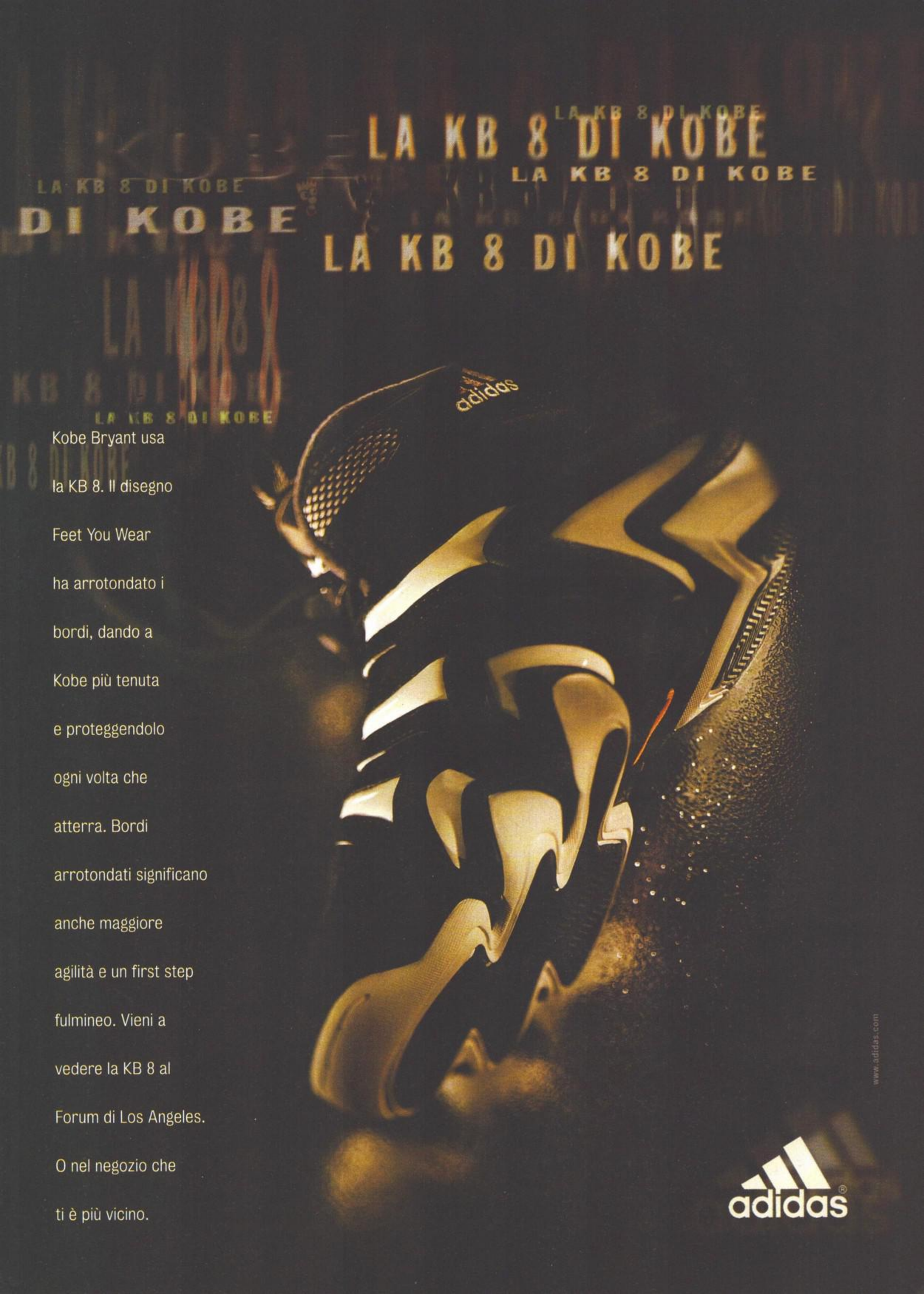
Peter e Steve si sfidano a colpi di Tamagotchi: come si legge nel corso dell'articolo, nonostante i sotterfugi del Molyneux, la vittoria ha arriso a Mr. Jackson, che felice si intasca il suo bel biglietto da 10 sterline...

# IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO BELLAFANTE@GALAOTICA.IT - 0039-2-2155447

**Le Novità Hardware**
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
**le recensioni**
**dei** CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
**e dei** videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95


LA KB 8 DI KOBE
LA KB 8 DI KOBE
LA KB 8 DI KOBE
LA KB 8 DI KOBE
LA KB 8 DI KOBE
LA KB 8 DI KOBE
adidas
Kobe Bryant usa la KB 8. Il disegno Feet You Wear ha arrotondato i bordi, dando a Kobe più tenuta e proteggendolo ogni volta che atterra. Bordi arrotondati significano anche maggiore agilità e un first step fulmineo. Vieni a vedere la KB 8 al Forum di Los Angeles. O nel negozio che ti è più vicino.
www.adidas.com
adidas

NON DOVEVI

PARTECIPARE AI PLAYOFFS

FARE TUTTI QUEI TIRI DA TRE

NON DOVEVI

NON DOVEVI

GIOCARE NEL ROOKIE TEAM

AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE

NON DOVEVI

FARE TUTTI QUEI TIRI DA TRE

FARE LA GARA DELLE SCHIACCIATE

NON DOVEVI

PARTECIPARE AI PLAYOFFS

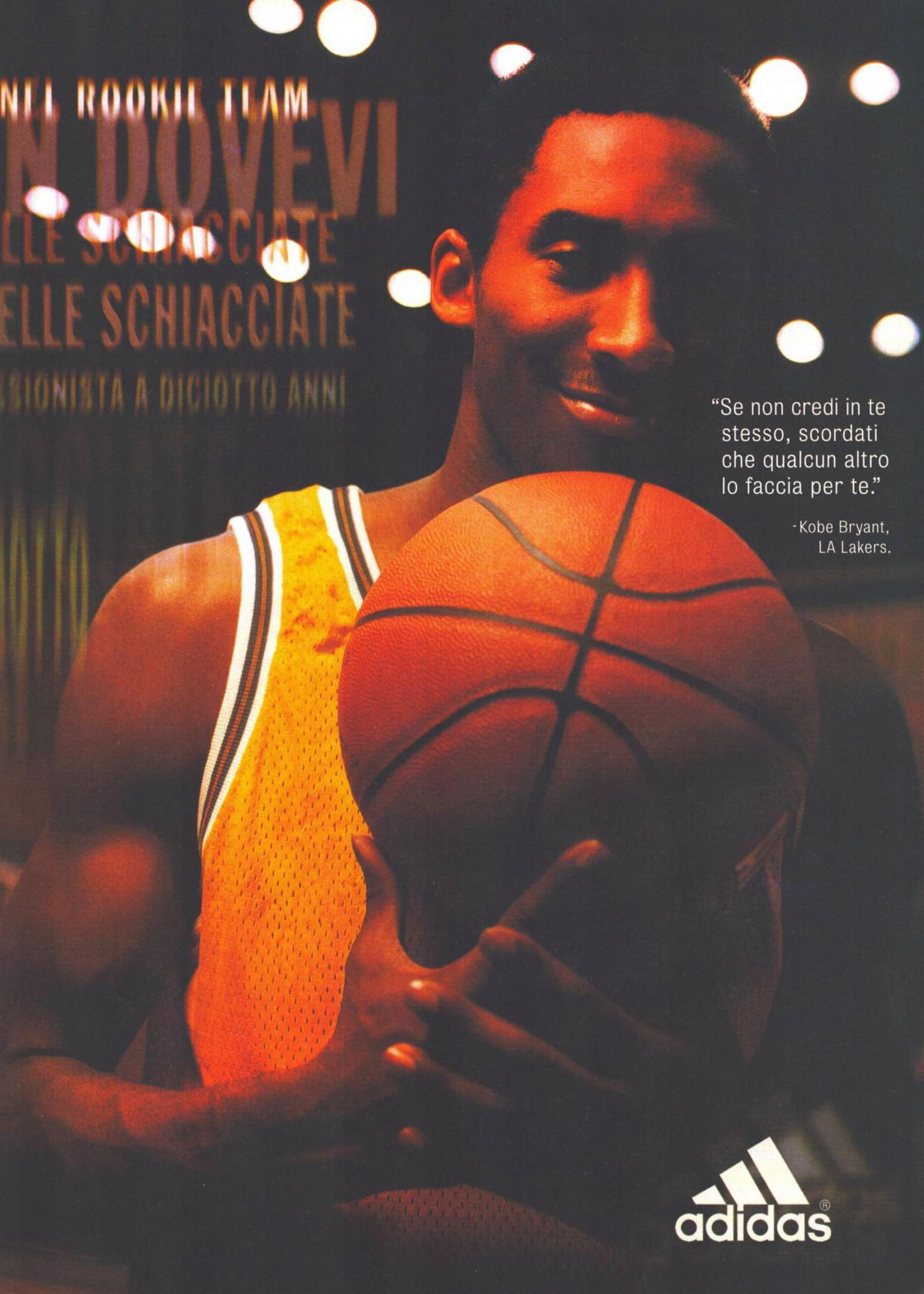
NON DOVEVI

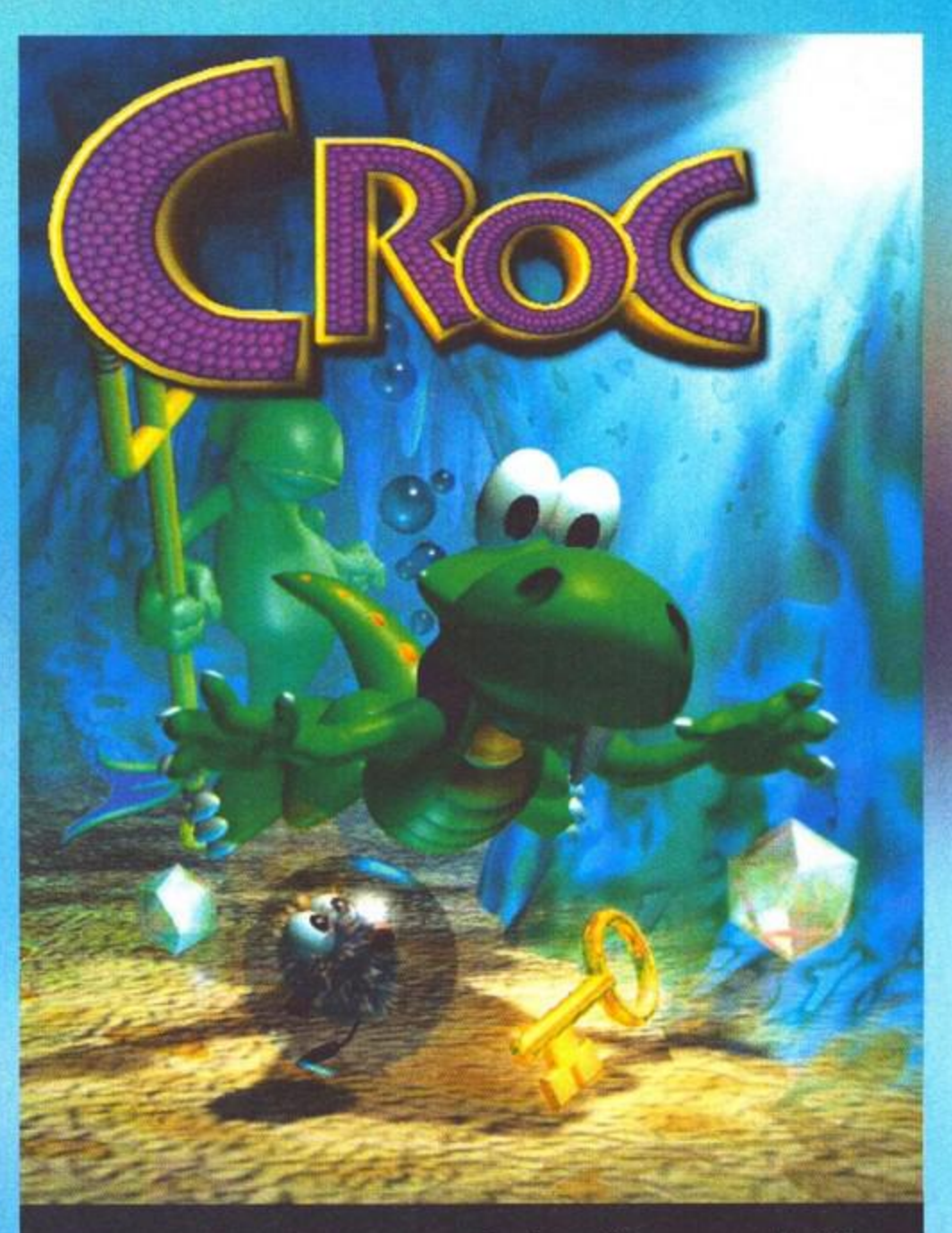
AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE

NON DOVEVI

NON DOVEVI

GIOCARE NEL ROOKIE TEAM


"Se non credi in te stesso, scordati che qualcun altro lo faccia per te."
-Kobe Bryant, LA Lakers.
adidas

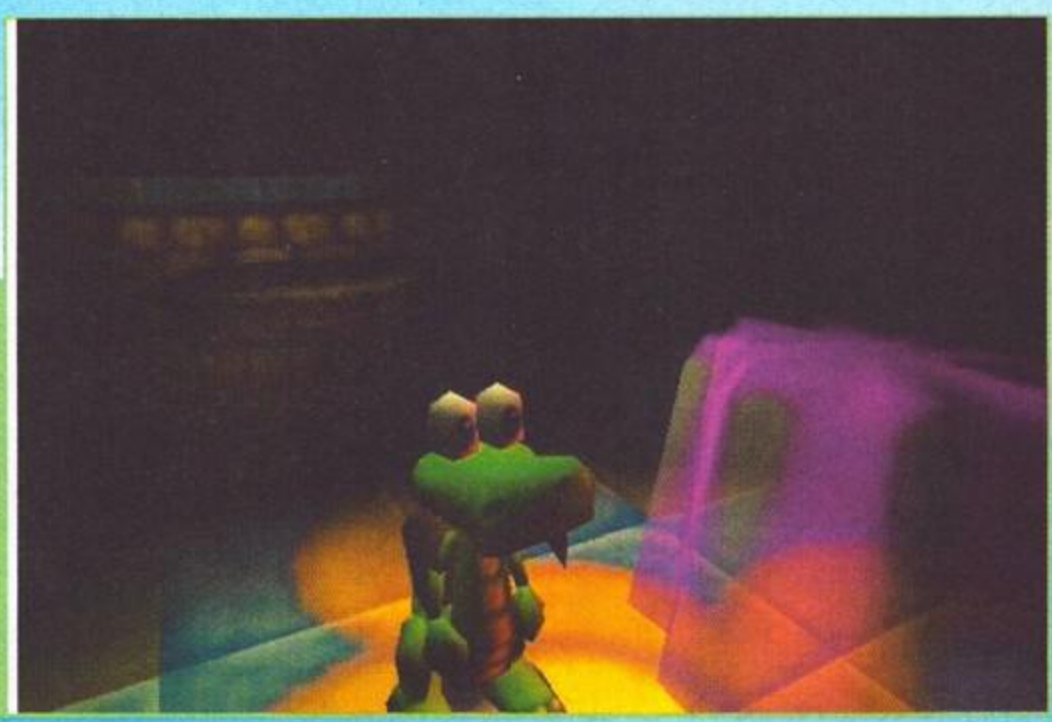



**Può un tenero cucciolo di coccodrillo essere meglio di un pluri-decorato idraulico italiano?**

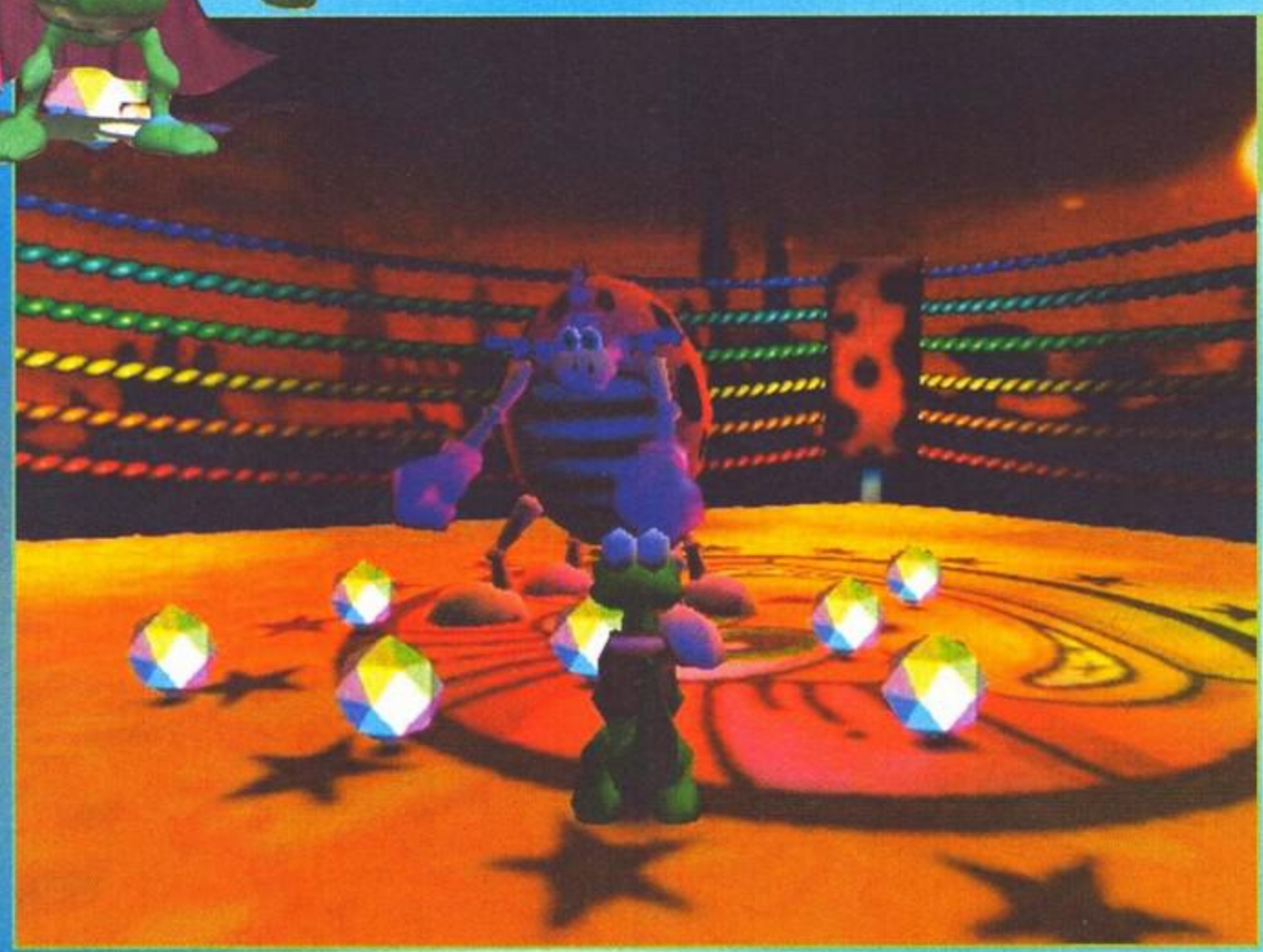
Siamo nel livello segreto del primo mondo: in alto ci aspettano due vite extra, ma non sarà facile riuscire a prendere al volo tutte le piattaforme rotanti che ci saranno necessarie. Un solo errore e si dovrà ricominciare tutto daccapo...

Non vorrei sembrare ripetitivo, visto che in effetti ultimamente sto iniziando le mie recensioni allo stesso modo, ma anche questo Croc era uno di quei titoli che aspettavo da tempo. Chiaro, l'attesa per questo platform della Argonaut Software non è paragonabile a quella che ha contraddistinto Blade Runner, ma se aveste la possibilità di parlare con la PR della Electronic Arts, sono sicuro che questa potrebbe confermarvi che, a cadenza quindicinale, la mia bella telefonatina in Inghilterra la facevo. D'altronde, cercate di capirmi: Mario 64 l'ho giocato a fondo e spesso, davanti al Nintendo 64, mi domandavo quando mai il PC, con la sua potenza di calcolo e le sue schede accelerate, sarebbe stato capace di sfornare un gioco del calibro di quello dedicato all'idraulico più famoso del mondo. Poi, come al solito, andando in giro per i vari show sparsi per il mondo, mi era capitato di assistere all'evoluzione di un gioco che, potenzialmente, aveva tutte le carte in regola per diventare, nel suo settore, una pietra miliare: Croc, appunto. Con l'uscita un paio di

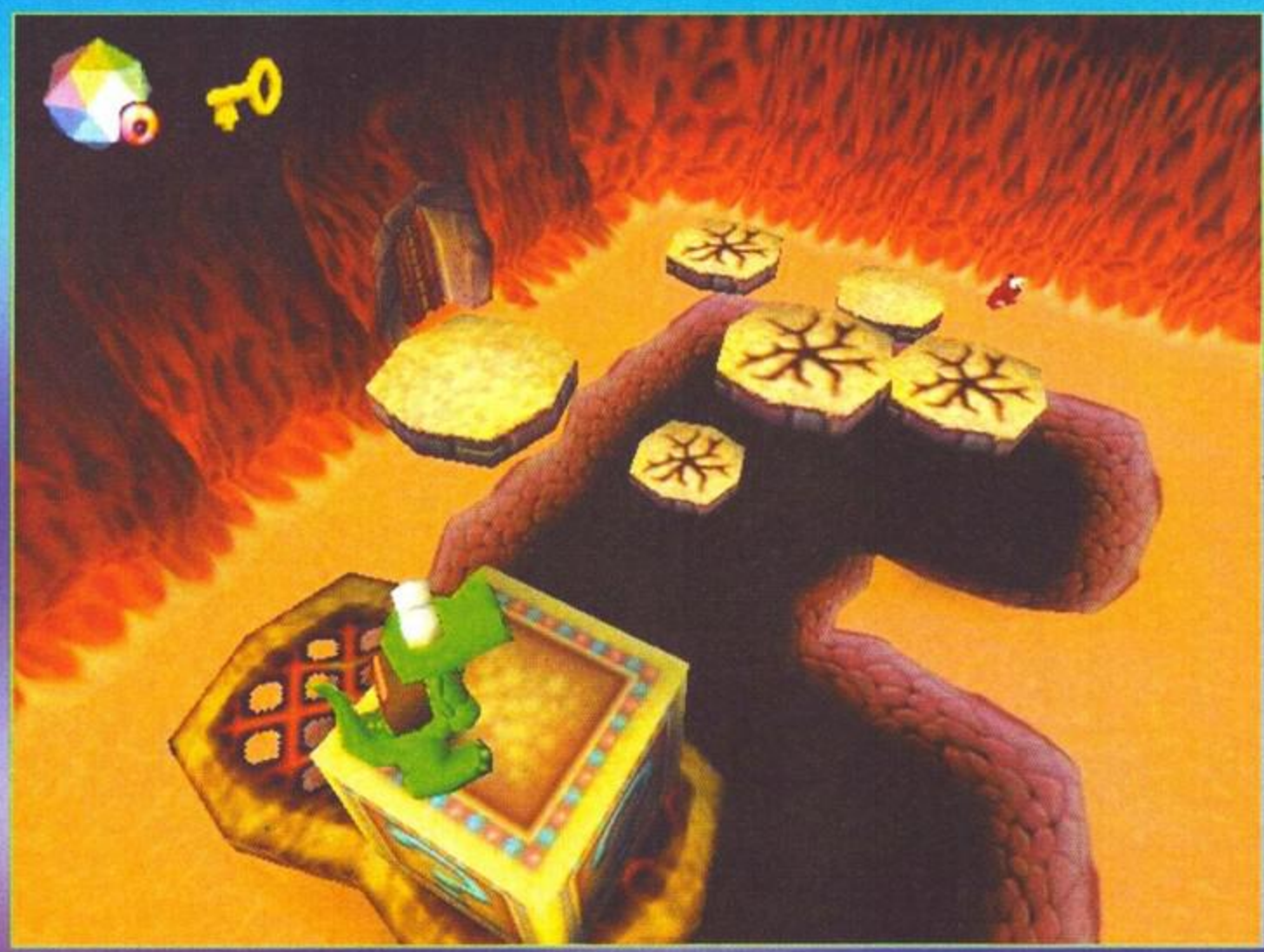
Sempre nelle caverne di uno dei livelli del terzo mondo, contempliamo il rosso bagliore emanato da un cuore che ci regalerà una vita extra: potere della 3Dfx, ma anche di un'eccellente programmazione...



Abbiamo superato la porta speciale nel terzo livello della terza isola: in lotta con un fantasmino che vuole mangiarci tutti i cristalli nonché una preziosissima chiave d'argento, ci soffermiamo nella penombra a osservare la bellissima trasparenza di questo "bouncer"...



Stiamo combattendo Flibby, il boss della prima isola: il trucco (che poi è quasi sempre lo stesso per tutti i mostri finali) è quello di avvicinarsi, aspettare l'attacco, scansarsi e quindi attaccare a nostra volta. Come, però, non ve lo voglio dire per non togliervi il gusto di scoprirlo da soli...



Ecco uno dei primi punti difficili del terzo mondo. Vi prego di notare che quelle piattaforme con delle crepe che si diramano dal centro tendono a cadere dopo pochi secondi: ciò significa che non solo dovrete salire molto in alto per raccogliere la chiave d'oro, ma che dovrete farlo molto in fretta. Ovviamente, qualora sbagliaste, ci sarebbero delle confortevoli pozze d'acido ad attendervi…

credo sia ovvio che la risposta finale è ben chiara: Croc è al momento il miglior platform per PC, sia perché tecnicamente è veramente ben realizzato, sia perché è l'unico ad avvalersi della terza dimensione.
Beh, dopo questo piccolo cappello introduttivo, direi che potremmo anche iniziare a parlare del gioco vero e proprio, che come sapete si chiama "Croc: legend of the Gobbos". Già, ma chi sono questi "Gobbos"?
I racconti redatti da un eminente storico riportano che si tratta di piccoli e pelosi esserini la cui evoluzione li ha portati nel tempo a diventare una razza particolarmente progredita, capace di primeggiare nella scienza e nella letteratura, la cui intelligenza ha rappresentato un faro nella notte per le altre popolazioni. A onor, del vero va però precisato che questo storico era anche lui un Gobbo e che nei suoi resoconti erano presenti numerosi errori di grammatica…

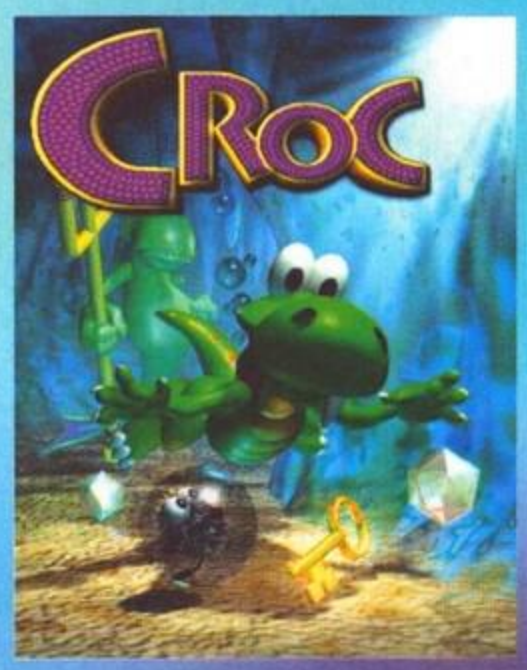
Siamo su una piattaforma mobile che conduce al palazzo di Itsy: il corridoio è stretto, lungo e buio e, oltre che dai Dantini volanti, ci dobbiamo guardare anche da queste scintille d'energia che sbucano all'improvviso dall'acqua.

Itsy è il boss finale del secondo mondo: batterlo non è cosa semplice, dal momento che una volta che lo colpirete, questi si dividerà in due Itsy più piccoli ma altrettanto letali. Colpite ognuno di essi e questi si divideranno ulteriormente, per un totale di quattro "itsyini" su schermo…

Come peraltro avete capito da soli, in Croc la 3Dfx viene usata ottimamente: in questo caso potete ammirare la trasparenza delle texture che compongono la cascata…

mesi fa della versione PlayStation, mi sono ulteriormente rincuorato; molto carina e molto divertente, il protagonista simpatico e tenero quel che basta per far breccia nei nostri cuori giocherelloni e una struttura di gioco perfettamente in regola con quello che è lecito attendersi: "Chissà come sarà in versione 3Dfx", mi sono chiesto.
Beh, considerato che la copertina di quest'ultimo TGM l'avete vista tutti, che sul voto finale sarà già scivolato languido il vostro occhietto curioso e che le immagini contenute in queste pagine parlano chiaro,

Insomma, ragazzi, i Gobbi (che sono di color marrone e non bianconero come molti potrebbero pensare), sono i teneri animaletti che dovrete salvare, punto e basta. Da chi? Ma dal perfido Barone Dante, sul quale torneremo tra qualche riga.
Per il momento, credo sia meglio concentrarsi sulla storia di Croc, il tenero coccodrillino che, nei limite del possibile, "impersonerete" nel gioco: bene, si narra che un giorno il capo dei Gobbi, Re Rufus detto "l'Intollerante", seduto sulle sponde di un fiume e intento a guardare romanticamente l'alba di un nuovo giorno, vide un cesto di vimini galleggiare sulle placide acque. In [illegible]n si trovava Sinue l'Egiziano (chi la capisce è bravo) bensì il

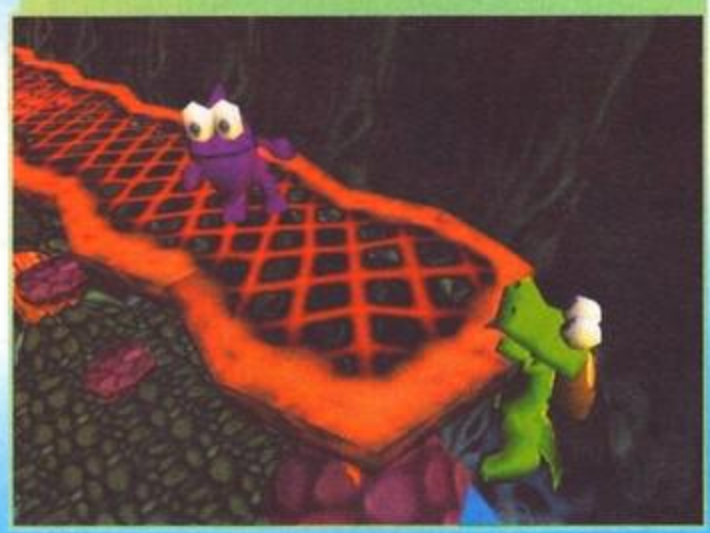



Nel secondo mondo non sarà difficile incontrare questi simpatici "cagnolini": se state attenti non si riveleranno particolarmente pericolosi...

Come avete già visto, Croc è un buon "free-climber": anche in questo caso, le trasparenze del ghiaccio si sprecano...

tenero Croc, ancora in fasce.
Chiamati subito a raccolta i suoi discepoli, i Gobbi, che come ho scritto sopra primeggiavano per intelligenza, decisero che si trattava del vincitore della Gara Annuale di Cuccioli di Coccodrillo: non che prima ci fosse mai stata una simile competizione, ma nella vita non si può mai dire. Quando dopo un paio d'ore si accorsero che non era passato nessun altro cesto, i simpatici animaletti impellicciati cominciarono a pensare che forse non esisteva alcuna gara tra rettili: indecisi, lo guardarono non sapendo cosa farne e, conquistati dalla sua dolcezza e dalla sua vulnerabilità, pensarono bene di allevarlo e istruirlo come se fosse un Gobbo qualsiasi.
Tutto procedeva quindi per il verso giusto ma, come si sa, le sventure sono sempre dietro l'angolo: nella fattispecie, da tempo Re Rufus parlava di una leggenda riguardante i Dantini, delle creature malvagie e senza regole governate dal cattivissimo Barone Dante, dominatore incontrastato del male, dalla forze mostruosa e, ovviamente, capace di un odio viscerale verso i Gobbi. Costui, notando la stucchevole felicità che regnava sul mondo di Re Rufus dopo l'arrivo di Croc, decise che per i Gobbi era ora di soffrire: i Dantini catturarono una per una le pelose creaturine e le gettarono in gabbia.
Furono tutti catturati, tranne proprio Croc, il quale fu messo tempestivamente in salvo da Re Rufus: il monarca suonò infatti il gong al centro del villaggio evocando Beany, un uccello magico che trasportò il nostro coccodrillo lontano dal perfido Barone in una pioggia di scintille.
Dante aveva ormai conquistato la valle dei Gobbi, trasformando le creature che la popolavano in entità malvagie e assetate di sangue: coccinelle, anatre, lucertole, pesci e capre diventarono dei mostri terrificanti.
Insomma, come capite le cose non volgevano al meglio: voi portati in salvo all'ultimo momento, i Gobbi ingabbiati e separati l'uno dell'altro e, soprattutto, il Re Rufus tenuto prigioniero nel retro del castello del Barone Dante, usato di giorno come animale da compagnia dal perfido sovrano e schernito di notte dai Dantini. Inevitabile che giungesse l'ora della riscossa, con Croc, finora tenuto nascosto da Beany, che decide di salvare i Gobbi e sconfiggere il Barone Dante.
Qui finisce la leggenda: gli storici non sanno se Croc riuscì a salvare Re Rufus e i suoi sudditi ma qui, com'è ovvio, intervenite voi, ed è proprio nei panni di un lucertolone cresciuto che vi troverete a muovervi in un ambiente totalmente tridimensionale che vi proietterà alla scoperta di oltre 45 livelli di gioco, ognuno di questo suddiviso in un numero variabile di aree per un totale di 250. Già, perché come vuole la tradizione, in Croc si dovranno ufficialmente affrontare e superare 5 mondi rappresentati da altrettante isole (Forest Island, Ice Island, Desert Island, Castle Island e Crystal Island), ognuna di queste suddivisa in 9 livelli. Verso la metà di ogni isola si affronterà un mini-boss piuttosto agguerrito, che però è nulla se messo in confronto con quello di fine mondo, molto più ostico e incattivito.
Sconfiggete chiunque vi si pari dinanzi, arrivate fino in fondo e affronterete nientemeno che lo stesso Barone Dante. Come i più attenti di voi avranno notato, qualche riga più sopra ho detto che i mondi da affrontare sono "ufficialmente" 5: il perché di questo termine è presto detto, anche se i più svegli di voi l'avranno già capito. Insomma, ragazzi, può esistere un platform-game degno di questo nome che non abbia dei livelli segreti? La risposta è ovviamente no. Ma allora la domanda sorge spontanea:

Situazione imbarazzante: sulla piattaforma di pietra in basso s'intravede un Gobbo da salvare, sopra abbiamo un Dantino assetato di sangue e noi ci nascondiamo alla sua vista aggrappandoci alla bell'e meglio. Chi l'ha detto che la vita dei piccoli coccodrilli sia facile?



Ecco in questa immagine due elementi principali per il gioco: sulla destra abbiamo il gong, colpendo il quale si termina il livello; sulla sinistra abbiamo invece la porta speciale, per superare la quale è necessario aver raccolto tutti i cristalli colorati presenti nel livello. È importante riuscire a superarla, perché dietro a essa c'è sempre un Gobbo, senza il quale non potrete completare del tutto il livello, cosa questa che vi precluderà sia il quadro segreto che l'isola segreta...

Eccoci qui, inseguiti da Neptuna, boss intermedio di Desert Island: tutto il livello è ambientato sott'acqua e non sarà facile riuscire a schivare i fendenti e le scariche elettriche di questo emulo di Nettuno...

come si accede a questi livelli segreti?
Ebbene, come dicevo prima, il vostro scopo sarà non solo quello di sconfiggere il cattivone finale ma anche di liberare il più alto numero possibile di Gobbi; in ogni livello ce ne sono 6 e restituire la libertà a tutti non sarà affatto facile, visto che non solo essi sono messi spesso in locazioni difficili da raggiungere, ma che regolarmente l'ultimo di loro è tenuto nascosto dietro a una porta per aprire la quale si devono raccogliere 5 cristalli colorati, ovviamente a loro volta posti in dei luoghi così impervi che lo stesso Messner faticherebbe a raggiungere.
Insomma, ricapitolando: raccogliete tutti i cristalli speciali, liberate tutti i Gobbi di ogni livello e apparirà un livello segreto. Dopodiché, stando alla press-release in mio possesso, se riuscirete a scoprire tutti e 8 i quadri

## SALTA, CORRE, NUOTA, PICCHIA E S'ARRAMPICA. E CHI È, L'UOMO RAGNO? NO, È CROC!

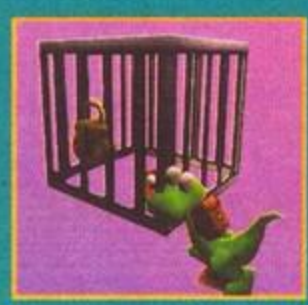
"Marco, mi faresti gli scontorni dei logo di Su-27 Flanker 2 ed Earthsiege 3 per l'interfaccia del CD?". "No, non c'ho voglia". "Dai, Marco, per favore...". "Ho detto di no". "Ma daiiiii". "Ho detto di no!". "Vabbé, allora insegnami tu come si fanno gli scontorni"...
È iniziata così, quasi senza saperlo, l'ultima delle mie depravazioni computeristiche: gli scontorni! Via i fondali, via tutto quello che non è essenziale! Mi sono scontornato la moto, la racchetta da squash e la scrivania su cui scrivo; sto anche pensando di scontornare il Bossetti quando mi irride dopo avermi battuto a Super Puzzle Fighter 2 col suo solito diamante di straforo [prego notasi l'acidità di coloro che commentano le mie vittorie di pieno carisma. ndMB]!!!
E dunque, tornando a noi, cosa credete che faccia il Silvestri in una gelida notte di gennaio alle 3.06 del mattino? Ma certo, si scontorna Croc in tutte le salse per farvi vedere quante cose sia capace di fare il coccodrillino degli Argonaut! Deformazione professionale? Demenza senile anticipata di qualche decennio? Propendendo per la seconda ipotesi, eccovi qui di seguito una breve rassegna di immagini che spero vi godiate fino in fondo. Con la fatica che mi sono costate...

### SALTA
Com'è facile immaginare, trattandosi di un platform game, il nostro Croc compie dei salti da far impallidire anche il Sotomayor dei tempi d'oro. È possibile direzionare in volo il salto del nostro rettile, così com'è possibile scegliere la lunghezza del balzo in base a quanto si tiene premuto il tasto relativo. Una volta in aria, abbiamo due alternative...

### SCENDE
Quando il nostro Croc non ha niente da fare se non atterrare placidamente, assisteremo a un'animazione quale quella che vedete raffigurata in questa immagine. Mentre scende, il nostro coccodrillo preferito potrà comunque compiere azioni quali attaccare un eventuale nemico sottostante o raccogliere in volo delle preziose gemme.

### SCHIACCIA
Come si aprono le casse, secondo voi? E come si possono eliminare i Dantini molesti che vi infestano la casa? Semplice, schiacciandoli con una bella sederata! Per far ciò, saltate normalmente e quindi premete una seconda volta, mentre siete in volo, il tasto del salto: assisterete a un Croc più incattivito che mai distruggere tutto e tutti col suo posteriore...

### ATTACCA
Che fa quando il nemico lo attacca? Strenuo sostenitore della teoria che la miglior difesa è l'attacco, il nostro Croc compie un'incredibile torsione del busto e sferra un potente colpo di coda, capace di portare a più miti consigli anche il più agguerrito dei boss di fine livello. Il tutto accompagnato da dei versi così teneri che per lui sarà amore a prima vista...



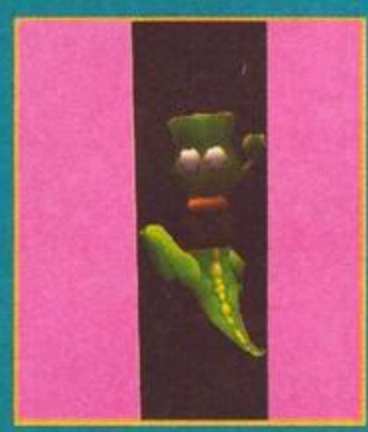
### SPINGE
Alle volte, per riuscire ad accedere ad alcune locazioni, è necessario muovere delle grosse casse contrassegnate da delle frecce; non è quindi il caso di questa gabbia contenente un Gobbo, ma vi assicuro che assistere all'animazione del povero Croc che sbuffando smuove un oggetto due volte più grosso di lui, è cosa ben divertente.

### NUOTA
Esiste un coccodrillo che non nuoti? Impossibile: sarebbe come pensare a un uccello che non voli, una gazzella che non corra, un Bossetti che non banfi e un Max che non sperperi soldi nei modi più ignobili (adesso s'è dato alla Borsa, coi risultati che facilmente potete immaginare). Nell'immagine potete qui ammirare un Croc in versione subacquea: bello, eh?

### CORRE
Non sarà Carl Lewis, Lindford Christie o Donovan Bailey, ma anche Croc, nel suo piccolo, corre. La cosa più bella dell'andatura del nostro piccolo lucertolone è lo sculettamento, che ricorda incredibilmente il modo in cui corrono i bambini che hanno appena imparato a muovere i primi passi. Vi garantisco che dopo pochi istanti lo amerete ancora di più...

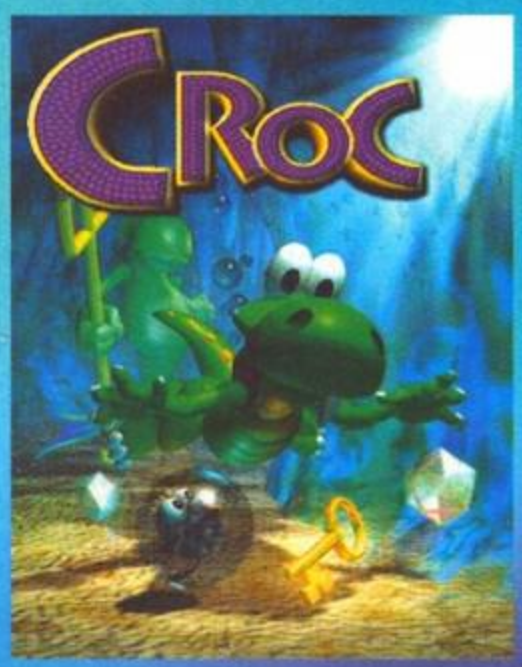
### S'AGGRAPPA
Che succede quando il salto non è dei migliori o quando la piattaforma è troppo distante perché tutto si concluda con un semplice atterraggio? Accade che Croc si aggrappa alla prima cosa che gli capita sotto mano, che sia una cassa, una sporgenza qualsiasi o il bordo di una piattaforma. In tal caso, basta dare un colpetto verso l'alto e tutto è a posto...

### FREE-CLIMBING
Patrick De Gayardon gli fa un baffo, Manolo se lo mangia a colazione (in fin dei conti si tratta pur sempre di un coccodrillo): in alcuni casi, infatti, Croc dovrà farsi strada aggrappandosi a delle griglie come quella che vedete in foto, sbuffando e arrancando. Occhio ai Dantini che potrebbero camminare sopra di voi: faranno di tutto pur di farvi cadere!



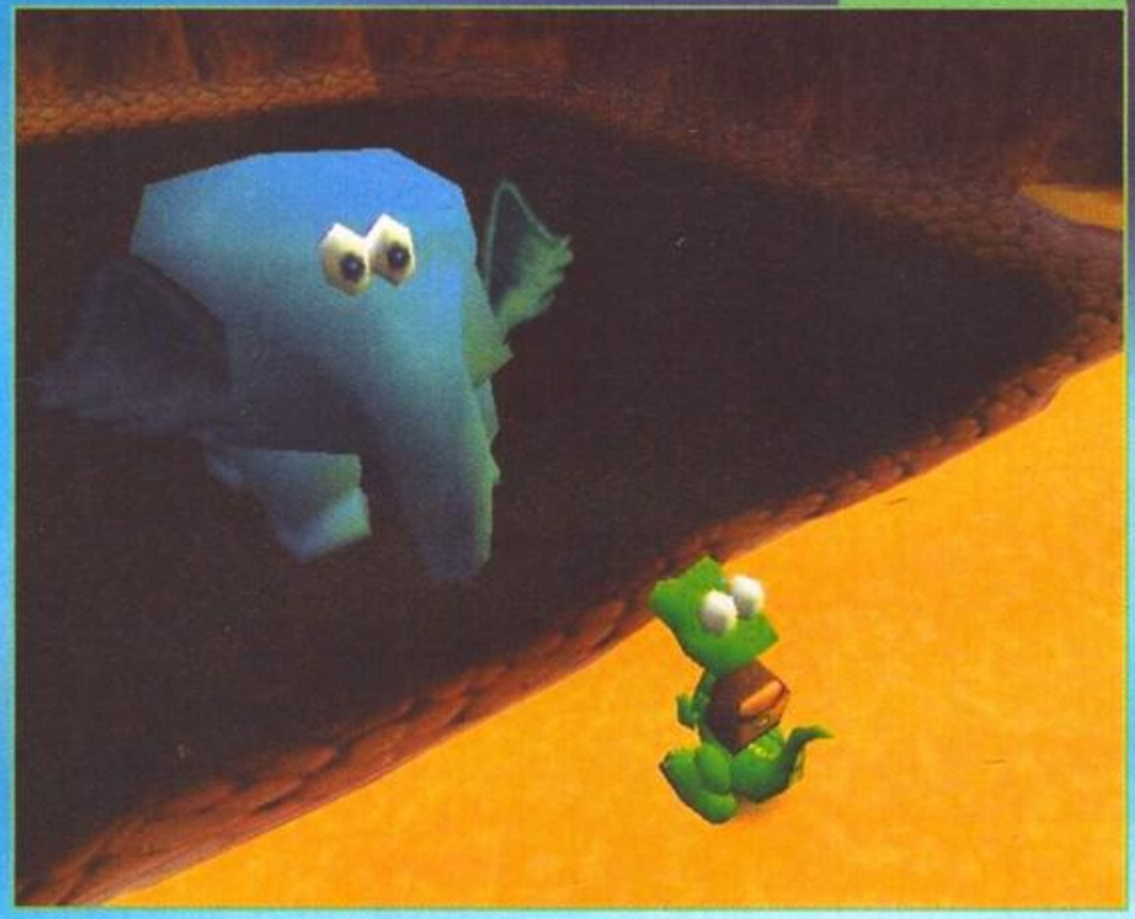
### SCALA
Non dirà "purissima, chiarissima, Levissima", ma anche Messner si deve chinare di fronte al coccodrillo più simpatico del mondo. Alle volte, infatti, può sembrare che non ci sia alcun modo apparente per raggiungere un piano superiore: se si presta attenzione, però, si noterà che accostati alle pareti ci sono dei tronchi lungo cui far salire il nostro abile Croc!

### VOLA
Da ultimo, non poteva mancare che questa azione: proprio così, il nostro Croc è capace di volare! Certo, non è come se avesse un paio d'ali o come se usasse il simpatico berrettino di Super Mario, ma è pur sempre qualcosa. Se invalicabili baratri vi separano dalla vostra meta, guardatevi in giro: forse c'è un palloncino che sta aspettando proprio voi...




Ancora quattro piattaforme ci dividono dal Gobbo di turno...

Un elefante e Croc si guardano perplessi: eppure, senza l'aiuto del proboscidato, sarà impossibile raggiungere un Gobbo e una pietra che ci tornerà molto utile...



Come fare a rompere le scatole senza che il loro contenuto vada a finire nell'acido sottostante? La risposta è qualche piattaforma dopo...

Croc ci guarda incuriositi: "a che serve questo gigantesco ingranaggio", sembra pensare. Se solo ci saltasse sopra, capirebbe...

Nel primo mondo può capitare di assistere a scenari tutto sommato rilassanti come questo: dureranno poco, non vi preoccupate...

ricorderanno che la vita di un giovane alligatore è si dura, ma potrebbe anche andare molto peggio.
Giunti a questo punto, che fare: farsi prendere dallo sconforto e abbandonare tutto? Lasciare i Gobbi in mano al Barone Dante e dedicarsi a qualcosa di più tranquillo e meno rischioso? Combattere o darsi all'uncinetto?
Inutile dirlo, i nascosti, vi verrà permesso di accedere a un'intera isola segreta, dalla quale potrete accedere ad altri 10 livelli super-segreti!
Insomma, all'interno di questa matrioska di segreti e bugie (altra citazione da Cinemania), troverete modo di prolungare non poco la longevità di un titolo che peraltro, anche se affrontato in maniera allegra e spensierata (leggi: tirando dritti alla meta), è capace comunque di regalare ore e ore di divertimento...
Ovviamente il mondo di Croc non è certo tranquillo e rilassante come una vacanza a un Club Med e questo lo si deve soprattutto agli oltre 40 diversi tipi di nemici che quei simpaticoni della Argonaut hanno ideato per voi: si va dai Dantini base (che più che correrv dietro non fanno) a quelli ultra-accessoriati, capaci di lanciarvi dietro fireball peggio di Ryu in una giornata storta. Tutto ciò, ovviamente, senza dimenticarsi dei 9 succitati boss che vi

Come potete vedere da questa immagine, la profondità di alcuni dei livelli di Croc è notevole. E pensare che più si va avanti, più la situazione peggiora...

veri uomini non si tirano mai indietro e i veri coccodrilli men che meno: anche se ne parlerò in un box appositamente pensato, Croc è capace di un incredibile numero di azioni, grazie alle quali, con un po' di furbizia e accortezza, anche il più insormontabile degli ostacoli può essere superato. Insomma, nessuno ha detto che sarà una passeggiata ma non si tratterà neanche di un compito improbo.
Per il resto, che dire? Croc è un gioco interamente tridimensionale (ma va!), all'interno del quale potrete muovervi liberamente sia "fisicamente" che con lo sguardo, dato che è implementato un interessante sistema di gestione della telecamera grazie al quale si potrà mutare prospettiva con una certa facilità (requisito questo indispensabile per un platform 3D). Il personaggio principale è secondo me la cosa più carina, tenera e simpatica che sia mai stata creata negli ultimi anni (lo amerete fin dalla prima volta che lo sentirete emettere i suoi gridolini da bambino), e sarà un piacere passare con lui delle ore di sano divertimento. Ma qui sto già cominciando a dare dei giudizi, per cui mi accorgo che si è fatto tardi e che è meglio passare al box finale...

*Stefano Silvestri*

Ecco come si presenta Croc in versione "software-only", senza quindi alcuna accelerazione di sorta: la grafica parrebbe tutto sommato accettabile, ma il frame rate è talmente basso da sconsigliare l'acquisto di Croc a chiunque non possieda almeno una scheda Direct 3D (ovviamente, una 3Dfx rappresenta il "non plus ultra").

Questo è uno dei punti che più mi hanno fatto dannare in "Goin' Underground", terzo livello del terzo mondo: per salire su una piattaforma che ci permetterà di raggiungere il solito Gobbo, dovremo saltare su un interruttore che ne attiverà un altro a tempo; premuto anche questo ne apparirà un altro ancora, e così via... In questa lotta contro il tempo dovremo spostarci sulla piattaforma mobile che vedete alle mie spalle, la quale ci terrà sospesi da un mare di lava. Confortante, eh?

## HARDWARE

Per impersonare il tenero coccodrillino della Electronic Arts è necessario essere come minimo i possessori di un Pentium 133 (o superiore) con 16MB di RAM, 100MB di spazio libero su hard disk (corrispondenti all'installazione minima – la massima ne richiede 180), un CD-ROM 2X e Windows 95 installato. Croc, che riconosce e sfrutta le estensioni multimediali del chip MMX, dà però il suo meglio con una scheda grafica accelerata, che può essere una qualsiasi compatibile con le Direct3D (Mystique o ATI Rage II) o, vivamente consigliato, una Orchid Righteous 3D o una Diamond Monster 3D. È inoltre implementato il supporto AGP. Personalmente, ho trovato il frame-rate in versione software-only così basso da rendere Croc ingiocabile anche sul mio P200 con 64MB di RAM. Le cose si sono fatte migliori col supporto Direct 3D ma, (ormai lo sanno anche i muri), è con la 3Dfx che si ottengono i risultati che vedete in queste immagini e che giustificano il voto assegnato al titolo in questione. D'altronde, è dai tempi di Wipeout 2097 che abbiamo capito che le conversioni dei titoli per PlayStation richiedono per forza la 3Dfx. Se quindi non possedete ancora una scheda con chip Voodoo, Croc è un'occasione in più per andare ad acquistarla. Da ultimo segnalo che per giocare si può usare tranquillamente la tastiera, anche se avere un pad a 8 tasti è decisamente meglio.

Come vi dicevo poc'anzi, Croc può anche nuotare: in questo caso, a semplificarci le cose intervengono delle porte attraversate da delle scariche elettriche. A pensarci bene, però, non dovremmo morire comunque fulminati, visto che siamo sott'acqua?

## PC

Finalmente! Dopo lunghi e interminabili mesi nei quali guardavo Mario 64 domandandomi quando sarebbe uscito qualcosa di simile su PC (in fondo, non è che quanto ad hardware ci manchino le potenzialità), esce questo Croc che va a riempire un altro di quei vuoti che finora hanno sempre separato le console dagli IBM compatibili: quello dei platform tridimensionali. Soprattutto se giocato con una 3Dfx, l'ultimo nato in casa Argonaut Software è un piccolo prodigio di tecnica e giocabilità: sotto il primo punto di vista, infatti, ci troviamo di fronte al miglior engine che si sia mai visto finora (ovviamente, limitatamente all'ambito dei platform), con in alcuni casi delle finezze che non mancheranno di stupirvi. Gli effetti di luce sono ottimamente gestiti (per accorgersene basta osservare Croc allontanarsi dalla lava, coi bagliori rossi del magma che lentamente si affievoliscono), così come le trasparenze delle cascate e dei trampolini di lancio. La struttura dei livelli è decisamente varia e avvincente e il livello di difficoltà è molto ben calibrato, visto che dalla terza isola in poi si dovrà essere veramente bravi per poter proseguire nel gioco. A tal proposito si rivelerà di particolare importanza riuscire a utilizzare tutti i tasti a disposizione (spostamenti laterali e cambio di direzione veloce) nonché essere capaci di prendere le decisioni giuste in un batter d'occhio. Il voto, come potete vedere qui di seguito, è decisamente alto, ma non si deve pensare che siano tutte rose e fiori: ad esempio, la gestione della telecamera avrebbe potuto essere meglio pensata, visto che alle volte non si ha la certezza di dove si sta saltando a causa di una prospettiva non adeguata – non sempre è sufficiente usare la telecamera libera per risolvere la situazione. Inoltre, i livelli sono forse troppo piccoli, non riuscendo a garantire quel senso di libertà che invece si provava con Mario 64.
Sempre in merito a quest'ultimo, c'è da dire che il ritmo di gioco della killer-application per Nintendo 64 era decisamente più elevato e frenetico di quello di Croc, comunque veloce quel che basta per risultare avvincente.
È però vero che Mario 64 ha preso a suo tempo 98 praticamente su tutte le riviste specializzate di mezzo mondo e che quindi, pur con queste pecche, il titolo degli Argonaut merita di giungere alle soglie del top-score.
Amerete il personaggio di Croc, coi suoi versi e con quel suo modo sculettante di muoversi da neonato, così come vi appassionerete a un game-play ben pensato, che vi permetterà tanto di completare sbrigativamente il gioco quanto invece di prendere le cose con più calma, scoprendo i numerosi segreti celati in questo titolo.
Per questi motivi, vista la presentazione sufficiente, la bellissima grafica, il sonoro curatissimo e accattivante, nonché l'eccellente giocabilità e longevità, mi sento di assegnare all'ultimo nato della Fox Interactive un bel novantaquattro, con la speranza che quando lo giocherete possiate ricavarne lo stesso divertimento che ho provato io a testarlo per voi.

POTENZA
128-BIT
• Acceleratore multimediale 128 bit 2D/3D • Memoria 4MB SGRAM 100MHz • RAMDAC integrato a 230MHz
AZIONE
• 1.6 Gigabyte/sec di trasferimento dati • Uscita TV per connessione alla televisione • Vertex e texture cache
DESIGN
• Motore rendering & setup da 5 GFLOP • 100 million rendered pixels/sec fill rate • 15 miliardi d'operazioni pixel/sec
VELOCITY 128 TM
MULTIMEDIA ACCELERATOR
• Garanzia 10 anni
PC Interactive Numero 4 Dicembre 1997
PC Fun Numero 31 Novembre 1997
Chip Numero 11 Novembre 1997
Personal Computer World Dicembre 1997
PC Welt Dicembre 1997
Computer Buyer Dicembre 1997
PC Magazine 2 Dicembre 1997
PC Computing Novembre 1997
Windows News Novembre 1997
I prodotti STB sono disponibili presso:
Centro HL
Tel 055-33 79 00
CDC Point Spa
Tel 0587-28 82
Intersystem
Tel 06-88 64 18 08
Computer Discount
Nr Verde 167 231450
e disponibili nei sistemi di Acer, Compaq, Dell, Gateway 2000, IBM ed altri.
Copyright 1997 STB Systems, Inc. All rights reserved. All trade names referenced are the trademarks, service marks, or registered trademarks of their respective holders. Specifications subject to change without notice.
STB
www.stb.com
STB Systems, Inc. • 32, rue de Cambrai, 75019 Paris, France
Tel: 01 40 36 67 17 • Fax: 01 40 36 59 38 • Supporto Tecn.: +44 181 897 0662

**L'ho atteso a lungo, mi sarei giocato anche Red Baron 2 pur di farne la recensione e assomiglia a uno dei miei giochi preferiti in assoluto (Master of Magic)... Che diavolo sarà mai?**

Se non fosse per quei "pallini" verdi, che indicano il percorso che abbiamo assegnato alla nostra unità, non riuscireste mai a distinguere i soldati da tutto il resto.

Il mondo si divide in due categorie: quelli che s'accontentano e quelli che non sono mai completamente soddisfatti. Il Bossetti fa parte di questi ultimi e sempre più spesso, ormai, si lamenta della bruttissima città in cui vive (Milano), che offre veramente poco a livello di rapporti interpersonali. Sono ormai sempre più frequenti le mie puntate all'estero, che sta diventando una meta fissa delle mie vacanze infra annuali: l'iperattività che mi impongo ha come conseguenza un irrefrenabile desiderio di "staccare" di tanto in tanto, nel tentativo di raggiungere mete sempre più spettacolari e rilassanti.

Non c'è dubbio che, dal punto di vista dei giochi, siamo in una vera e propria fase di stanca e del resto c'era da aspettarselo; quello che invece non era prevedibile era la totale scarsità di titoli di alto rango da aspettarsi a medio termine, in altre parole un Quake 2 o un Longbow 2 qualsiasi: per intenderci, giochi che portano il redattore di turno a tallonare da vicino il Micio mentre si trova in contatto con i PR delle software house interessate. Attualmente, vi è solo un titolo che comincio già ad attendere con impazienza: Su-27 Flanker 2.0, l'unico che ha tutte le carte in regola per dare dei grattacapi all'F-22 dei DID (lasciamo stare Falcon 4: dopo che l'altro ieri ho appreso dell'ennesimo ritardo – si parla ora di maggio – mi sono basito a tal punto che non mi attendo veramente niente da quel simulatore). Questo Lords of Magic chiude invece la serie di giochi che stavo attendendo da un certo periodo di tempo; prima di tutto perché è stato presentato come il seguito di Lords of the Realms 2, uno dei pochissimi videogame che mi abbiano veramente divertito l'anno scorso. Per chi si fosse persa la recensione (e il titolo), ricordo che si trattava di un gestionale con combattimenti in tempo reale (identici a quelli presenti in Warcraft 2): ci si trovava nel medioevo con lo scopo di espandere i propri territori e rafforzare il proprio castello, fino a conquistare l'intera regione. La più che discreta interfaccia di gioco, la profondità strategica del titolo e il fatto che in pratica si trattava di un prodotto appartenente al mio genere preferito, mi incollarono al monitor per oltre un mese – evento più unico che raro, ormai.

Ecco un'immagine tratta dal combattimento; le sagome sembrano in bassa risoluzione e quando le unità di avvicinano le une alle altre, la confusione regna sovrana.

La scelta del Lord con cui affrontare il Duspis non è di poco conto, dal momento che le caratteristiche dell'elemento di appartenenza influenzeranno notevolmente il prosieguo della partita.

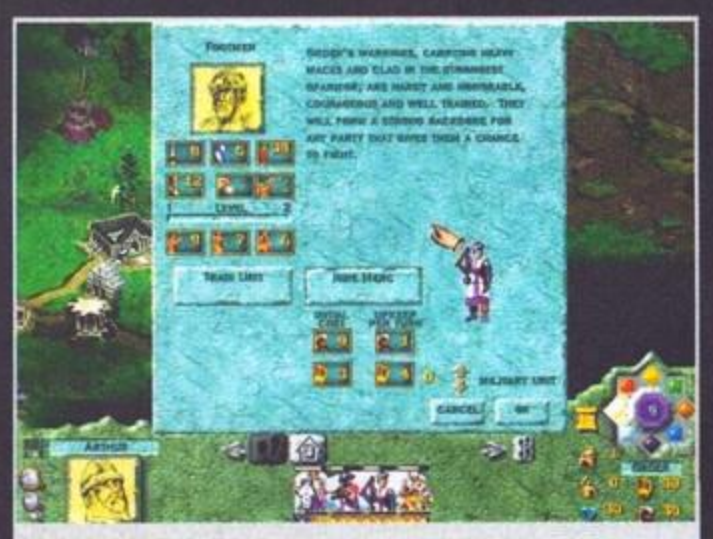
Di questo Lords of Magic non ho visto assolutamente nulla prima d'ora, ma mi era capitato fra le mani il testo del retro della confezione, nonché la mistica frase: "il seguito di Lords of the Realms 2"; come dire: quanto basta per farmi imbesuire a tal punto da scambiare Red Baron 2 con questo titolo (il simulatore sarebbe dovuto finire a Mastro Gaburri, ma alla fine il Micio si è messo a fare le fusa e il titolaccio è finito fra le mie grinfie; per ringraziare il Silvestrolo, gli ho inflitto un 6-0 a Puzzle Fighter, compresa una manche da 24 secondi, che mi ricorderò a lungo)(ma il record è sempre mio: 23 secondi allo Shogun, da cui il termine "la Reynaud" per indicare una partita che si concluda entro il minuto... NdSS).

Per quanto riguarda l'ambientazione, non c'è molto da ridere: la situazione era tranquilla finché dall'oscurità comparve Duspis, un essere malvagio che sequestrava tutte le pizzette della regione. A questo punto, gli abitanti si imbruttirono, persero la fiducia in loro stessi e cominciarono a pregare che spuntasse qualche eroe in grado di riportare il prezioso alimento, con il quale far diventare ben pasciuti i propri pargoletti. Detto in altri termini: da una parte c'è il malvagio, dall'altro ci siete voi che volete rompergli le uova nel paniere.

Prima di proseguire, vi comunico che questo titolo ha una somiglianza concettuale con Master of Magic che ha dell'incredibile; a parte il caso dei sequel, è difficile trovare due giochi così simili, ma dal momento che non pretendo che vi ricordiate di un gioco uscito nel 1994 (rimasto tra l'altro a lungo nella mia personale classifica dei 'top three'), farò finta di niente ed eviterò di rilevare tutti gli aspetti che potrebbero far pensare di avere a che fare con lo strategico della Microprose anziché con quello della Sierra.

La scelta dell'eroe iniziale non deve essere presa sotto gamba, dal momento che le caratteristiche dell'elemento a cui appartiene influiranno marcatamente sul prosieguo della partita. Vi sono le creature della morte, specializzate in nefandezze di ogni tipo, quelle dell'aria che si possono spostare leggiadre dovunque paia a loro, quelle del caos che necessitano di scarse quantità di alimenti (praticamente, caos e aria sono antitetiche al Duspis di cui sopra) e via di questo passo. La seconda scelta che dobbiamo effettuare riguarda il tipo di eroe: ladro, mago o guerriero. Inutile dire che, malgrado si possa accoppiare un elemento descritto in precedenza con una delle tre classi di eroi, alla fine risulta molto più pro-

duttivo abbinare le caratteristiche simili fra di loro (ad esempio, morte e guerriero). Una volta fatto ciò, ci troviamo calati nella regione nei panni del temibile Lord: è bene sottolineare che noi come entità siamo rappresentati da un pisquano alla cui salute è legato il destino della partita; in altre parole, se crepa lui la partita finisce, a meno che nel frattempo non abbiamo assoldato un altro lord nelle nostre fila. I problemi che si pongono sono molteplici: anzitutto, occorre gestire le risorse del territorio, anche se il tutto dev'essere sostanzialmente inteso dal punto di vista dell'impiego degli uomini disponibili. Tanto per fare un esempio, i maghi vengono utilizzati efficacemente per approfondire le



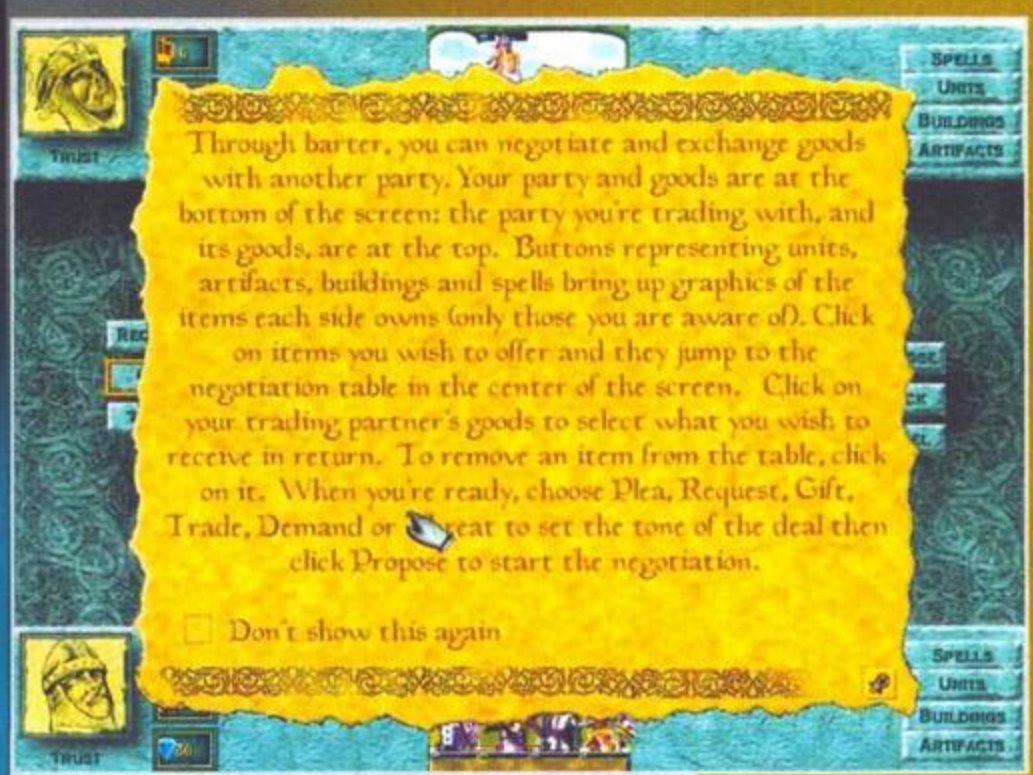
Tramite le "barracks" possiamo addestrare nuove truppe oppure arruolare dei mercenari, i cui servizi ci verranno fatti pagare cari e salati.

nostre conoscenze soprannaturali; gli incantesimi hanno un ruolo tutt'altro che secondario nel corso del gioco, dal momento che in più di un'occasione si rivelano in grado di far pendere l'ago della bilancia a nostro favore. Alcuni di essi possono venire utilizzati durante i combattimenti, altri hanno una portata più generale. In un gioco in cui il combattimento è tutto, non poteva mancare la caserma, ossia il luogo in cui si addestrano i novelli guerrieri; il senato, d'altro canto, risulta indispensabile per mantenere la calma nel territorio (impresa abbastanza difficile all'inizio, dal momento che la fiducia nei vostri confronti non è granché; poi quando cominciano a piovere le prime pizzette... ehm, quando cominciate a riportare i primi successi, la situazione cambia rapidamente).

Ecco il nostro regno, in tutta la sua mestizia: è calata la sera e i bimbi vanno a nanna.

Le cose stanno così: all'inizio non siete che un poveretto qualunque, che dispone di un pugno di unità che lo seguono in ogni impresa. Il vostro compito è quello di liberare il tempio dalle creature del Duspis, ma non pensiate di poter raggiungere l'obiettivo in quattro e quattr'otto: i vostri uomini (o bestie, o incroci) sono troppo deboli e voi avete troppa poca esperienza per sperare di riuscire in tale impresa. Pertanto, dovrete diventare esattamente come il Raffo da ubriaco, ossia dei rissaioli, pronti a combattere ogni qualvolta se ne presenti l'occasione. La faccenda è abbastanza semplice: sparsi per il territorio si trovano dei sotterranei e delle caverne che contengono dei mostri che non vedono l'ora di essere squartati a dovere; dal momento che un incontro alla cieca non è il massimo del divertimento (se perdete il vostro Lord avete finito di banfare), prima di entrare venite informati della forza stimata dell'avversario: se a vostro avviso siete superiori, bene, altrimenti è meglio che vi cerchiate un altro posto. Nella valutazione, entra in gioco sostanzialmente la robustezza delle vostre truppe: in LoM sono previste decine di creature diverse, ciascuna delle quali viene valutata da una serie di parametri che abbiamo già incontrato in titoli analoghi (attacco, difesa, ecc.); tenete presente che col passare del tempo le vostre creature migliorano, diventando sempre più temibili via via che battete gli avversari.

Come si svolgono i combattimenti? I programmatori hanno voluto fare le cose per bene ed eliminare una volta per tutti l'annosa diatriba "meglio il tempo reale o i turni". Per chi ritiene che l'adrenalina sia tutto, dopo la prima sequenza di ordini (che consiste semplicemente nell'assegnare un obiettivo a ciascuna delle vostre unità) sarà richiesto di cliccare furiosamente con il mouse non appena si vede che uno dei nostri è rimasto senza avversario. Gli altri, invece, utilizzeranno "magna cum abundantia" (il cum fra aggettivo e sostantivo è sempre stata la cosa che più ho amato del latino – notate come sia un aspetto fondamentale di quella lingua...) il tasto SPAZIO, che consente di mettere in pausa e di riprendere le ostilità. Dal momento che talvolta si hanno a disposizione anche degli incantesimi, di roba da fare ce n'è a sufficienza. Uno dei punti in cui Master of Magic (permettetemi di tirarlo in ballo almeno una volta) prestava il fianco a forti critiche, era proprio il fatto che, essendo i combattimenti organizzati a turni, l'attaccante aveva sempre la prima mossa (e, disponendo di incantesimi sufficientemente

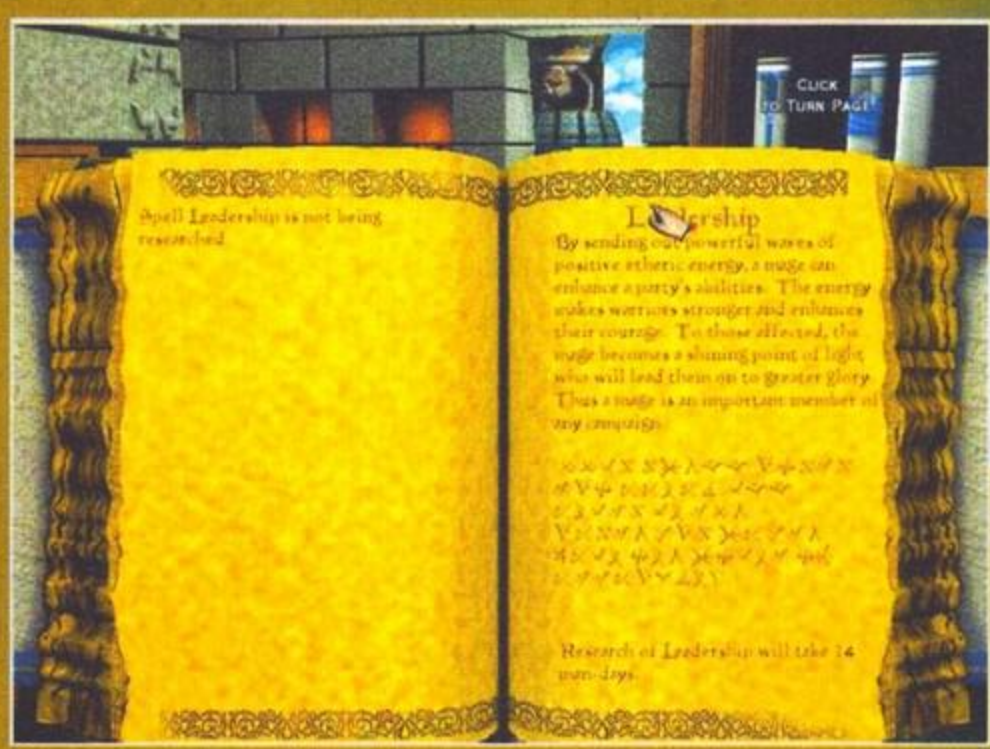



Di tanto in tanto compaiono queste specie di pergamene, che consentono di velocizzare notevolmente la fase di apprendimento dei meccanismi del gioco.

In quest'immagine penso di essere riuscito a immortalare l'apoteosi della confusione: date un'occhiata alle mie amorfe unità e ditemi se non ho ragione.

Ecco a voi il "glorioso" editor di mappe, con il quale mi sono dilettato a creare questo obbrobrio.

Le animazioni delle unità sono decisamente carenti: pochi frame, scattosità a palla e via dicendo.




Gli incantesimi rivestono un aspetto tutt'altro che marginale, poiché risultano utili soprattutto durante i combattimenti con le creature più temibili

potenti, si potevano eliminare i più pericolosi avversari prima che questi potessero fare alcunché); le cose stanno così anche in Master of Orion 2, un gioco che rasenta la perfezione nel suo genere. In teoria Lords of Magic ci garantisce una maggiore libertà, ma a questo punto è bene introdurre uno degli elementi che mi hanno portato a negare al titolo lo Star Player: la realizzazione tecnica.

Per quanto riguarda la grafica, ho notato che in molti casi le immagini della rivista non rendono giustizio alla bruttezza; magari sarà anche questo il caso ma vi posso assicurare che sono rimasto assolutamente deluso dall'estetica del gioco: unità disegnate alla bell'e meglio, strutture assolutamente insignificanti e via di questo passo. Nel caso dei combattimenti, le cose stanno anche peggio dal momento che, quando le unità si avvicinano fra di loro per combattere, sarebbe stato bello riuscire a capirci qualcosa, in modo da intraprendere tempestivamente l'azione più appropriata. Invece le cose non stanno affatto così: sagome quanto mai confuse che si amalgamano senza soluzione di continuità, macchie di colori bruttine e amenità simili. Attenzione: non che la situazione sia disastrosa, ma giunti nel 1998 non riesco proprio ad accettare una qualità tanto bassa relativamente a un aspetto fondamentale come la grafica.

Una volta conquistato il tempio, il nostro Lord diventerà considerevolmente più famoso, ragion per cui potrà finalmente iniziare a utilizzare i maghi e le barrack per addestrare i guerrieri e non solamente per comprare i servizi dei mercenari. D'altro canto, è anche vero che la faccenda si complica maggiormente, poiché è ora di fare conoscenza con il vicinato: alcuni di essi non vedranno l'ora di diventare vostri alleati, mentre gli altri che si sono fatti abbindolare dalle banfe del Duspis vi getteranno le loro braccia al collo... per strangolarvi. Ma voi non fate caso a queste sottigliezze, per cui ricambiate l'abbraccio e li massacriate senza pietà, aggiungendo di volta in volta nuove unità al nostro esercito. Alla fine è il turno del Duspis, ma tutti sappiamo che l'acerrimo nemico è in realtà un burbero romano, che si rabbonisce di fronte a qualche pizzetta; in altre parole, giunti al momento dello scontro finale, disporrete di un esercito sufficientemente potente e vario, per non parlare dei vari incantesimi di cui sarete venuti nel frattempo in possesso, in modo da chiudere la partita a nostro favore.

*Mauro Bossetti*

Ecco il rapporto sulla nostra situazione; certo che siamo lontani dalla completezza di un Master of Orion 2...

Tramite questa schermata possiamo barattare i vari elementi (come la birra) al fine di gestire al meglio la nostra provincia.

**Mi aspettavo moltissimo da questo Lords of Magic e invece sono rimasto deluso non poco: anzitutto perché non ho trovato un solo elemento che distinguesse il titolo da Master of Magic (datato 1994); d'accordo, ci sono i combattimenti in tempo reale, ma la realizzazione tecnica del gioco (sia in questi frangenti che altrove: lo scrolling dell'area è sempre penoso) penalizza a tal punto questo aspetto da far venire la voglia di far svolgere gli stessi in maniera automatica. Disporre di un P200 e dover attendere una manciata di secondi solo perché il computer effettui i suoi calcoli per gli altri avversari non mi è sembrato il massimo. Ma ritorniamo al paragone con il capolavoro della Microprose: ecco, era un titolo eccezionale ma è vecchio di quattro anni; questo gioco è la sua copia carbone e per giunta non migliora le cose nemmeno dal punto di vista della difficoltà (che in MoM era settata a un livello troppo basso, come in questo caso).**

**Alla fine della fiera, se volete uno strategico con una discreta profondità, vario dal punto di vista delle unità presenti e degli incantesimi, e non troppo complicato per quanto riguarda la gestione delle risorse, allora potreste anche apprezzare Lords of Magic; diversamente, non riuscirete nemmeno a concludere la prima partita.**

**HARDWARE**

**Sono richiesti Windows 95, 16 mega di memoria, in Pentium 120 e le solite cosucce (secondo classificato per il Premio Box Sintetico 1998... NdSS).**

# Fallout

## A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

**Una bomba al giorno toglie il medico di torno. Se la bomba è nucleare, tanto vale salutare...**

Non c'è pace per i guerrieri. Il giorno dopo aver ricevuto da Stefano la bella notizia dell'arrivo di Fallout, vado a ritirare il nuovissimo hard disk da oltre tre Giga che rimpiazzerà il mio buon vecchio Quantum. Un insolito problema meccanico mi induce a chiedere consiglio in un negozio di computer, ben sapendo che di fronte alle cose che non ti sono mai capitate è meglio non andare per tentativi (soprattutto nel mondo dei PC). Il tecnico (chiamiamolo così...) in questione mi manda a dire che è tutto a posto, basta invertire una semplice piattina che, mal che vada, mi farà bruciare il floppy. Un rischio del genere lo si può correre, direi, quindi inverto il flat cable e dò corrente senza toccare nient'altro della configurazione. Lo volete sapere il risultato? Mentre il floppy se la ride alle mie spalle, a bruciare definitivamente è il mio povero disco fisso. Un danno economico enorme per chi con il PC ci lavora, non tanto per il costo del disco quanto per tutto quello che c'era sopra. Naturalmente il rivenditore in questione non ne vuole sapere niente e, a scanso di equivoci, si rifiuta pure di ripetere la prova in negozio. Dobbiamo continuare a fidarci di questa gente? Io non mi esprimo, fate vobis. Fortunatamente la Interplay mi ha dato qualcosa di molto più divertente a cui pensare, quel Fallout del quale tutti gli appassionati di giochi di ruolo avranno sentito parlare l'anno scorso. Nella sempre lunga lista delle novità, Fallout spiccava per il fatto di basarsi su GURPS, il celeberrimo regolamento universale edito dall'altrettanto celeberrima Steve Jackson Games. In Italia GURPS non è che abbia avuto questo grandissimo successo, ma chiedete a qualsiasi esperto e starà lì a parlarvene per ore. O, meglio, fate una ricerca sul web e scoprirete che ci sono decine di migliaia di siti. La cosa curiosa è che, a parte la chiarissima presenza nel logo del gioco, né nel manuale né nel gioco stesso ho trovato riconoscimenti agli editori del gioco di ruolo, presenti invece nel depliant che ci fece venire l'acquolina in bocca qualche mese fa. Ho provato a chiedere al mitico Steve, che però oggi, giorno di consegna dell'articolo, non mi ha ancora risposto, idem per il simpatico webmaster della Interplay. La cosa più logica è che Fallout non sia (più?) la versione ufficiale di GURPS, ma sia comunque autorizzato ad attingere al regolamento. Se potete fare a meno del bollino 'official', quindi, miei cari fanatici, state ancora leggendo l'articolo giusto.

La storia narra di come, nel 2077, le più grandi potenze mondiali avevano riaperto le ostilità per assicurarsi il controllo delle risorse. Lo scontro definitivo che con tanta perizia si era riusciti a evitare nel periodo della Guerra Fredda, scoppiò invece in tutta la sua violenza in quel fatidico anno. Due ore di

Con questa mappa generica potrete esplorare tutta la California del sud. Io di strada ne ho già fatta un po', come potete notare dal nutrito elenco di locazioni sulla destra.

Andando a spasso per il deserto io e Ian, la mia guardia del corpo, (pagato ben 100 tappi di bottiglia!) abbiamo incontrato un po' di scorpioni giganti.

Qui c'è tutto il personaggio, con le caratteristiche principali e le skill sulla destra. Sotto l'elenco si nota che ho ancora otto punti, da allocare a mia scelta, essendo appena passato di livello.

Mi hanno parlato di Aradesh come di un capo spirituale. Se tutti i capi spirituali avessero questa faccia, le religioni si sarebbero estinte da tempo.

## GURPS, IL REGOLAMENTO UNIVERSALE

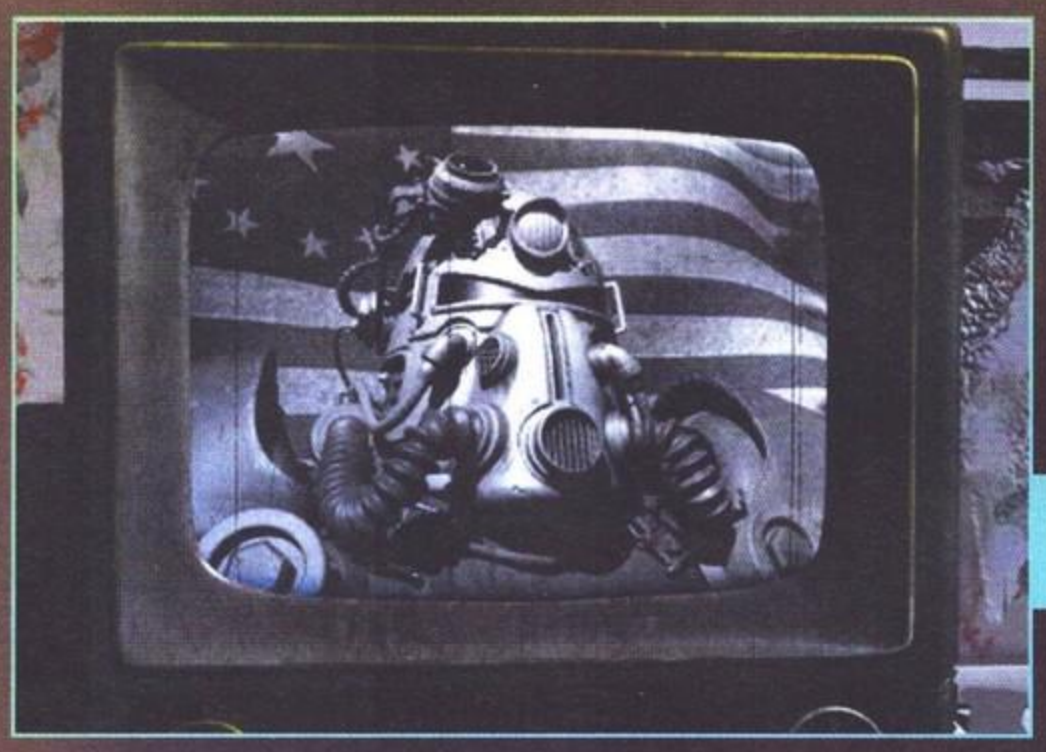
Mentre la stragrande maggioranza dei giochi di si presenta completa di regole e ambientazione, il buon vecchio GURPS della Steve Jackson Games è un regolamento universale, integrato da una tale pletora di espansioni da fare concorrenza ad AD&D. Il sistema, che comprende abilità base e successive skill, è abbastanza denso di regole. Le ambientazioni, a loro volta, spesso sono dei sourcebook usabili anche con altri giochi (vedi GURPS Vehicles). Per cominciare vi consiglio di dare un'occhiata al regolamento base, a GURPS Space, Conan e Cyberpunk, tutti tradotti e disponibili in italiano. Se volete restare nel mondo di Fallout, invece, procuratevi Autoduel in inglese.

Questo e Razlo, il medico al quale ho dato una mano a fare un antidoto per il veleno di scorpione. Notate la parola 'Addict' sopra la barra di stato: ho preso delle strane pasticche, speriamo che non se ne accorga...

Killian Darkwater è un brav'uomo, l'unica cosa è che è troppo sospettoso. Forse in fin dei conti ha ragione, appena finito questo dialogo è arrivato un sicario per farlo fuori!

guerra nucleare e la società del ventunesimo secolo divenne un cumulo di macerie. I pochi che fecero in tempo a mettersi in salvo scapparono nei rifugi, e lì trascorsero il resto della loro esistenza, mentre il vento radioattivo spazzava la superficie del pianeta. I loro figli non videro mai la vera luce del sole. Così fu per un'intera generazione. Molta acqua (radioattiva) è passata sotto i ponti (quelli rimasti in piedi), e ora forse c'è la possibilità di tornare in superficie. Per la vostra comunità, stanziata nel rifugio numero 13, uscire allo scoperto non è solo un'opzione ma una vera e propria necessità. Il dispositivo di purifica dell'acqua si è rotto, nessuno è in grado di ripararlo e quindi bisogna trovarne un altro. Probabilmente quelli del rifugio 15, a qualche giorno di cammino verso est, potrebbero darvene uno nuovo. Pensate un po' chi deve andare a prenderlo?

I viaggi si svolgono su una mappa che rappresenta la California meridionale. Ci sono una dozzina di locazioni delle quali voi, all'inizio, non sapete un bel niente. L'unica cosa che vi hanno detto è la posizione del rifugio 15, disponibile quindi per la selezione tra le possibili direzioni di viaggio. A mano a mano che, nel gioco, qualcuno vi spiegherà la posizione di un insediamento abitato, il suo nome comparirà nella lista a fianco della mappa. I viaggi presentano due inconvenienti, e cioè la possibilità di fare brutti incontri (del tutto casuale) e quella di restare esposti alle radiazioni, che il vostro organismo non tolle-

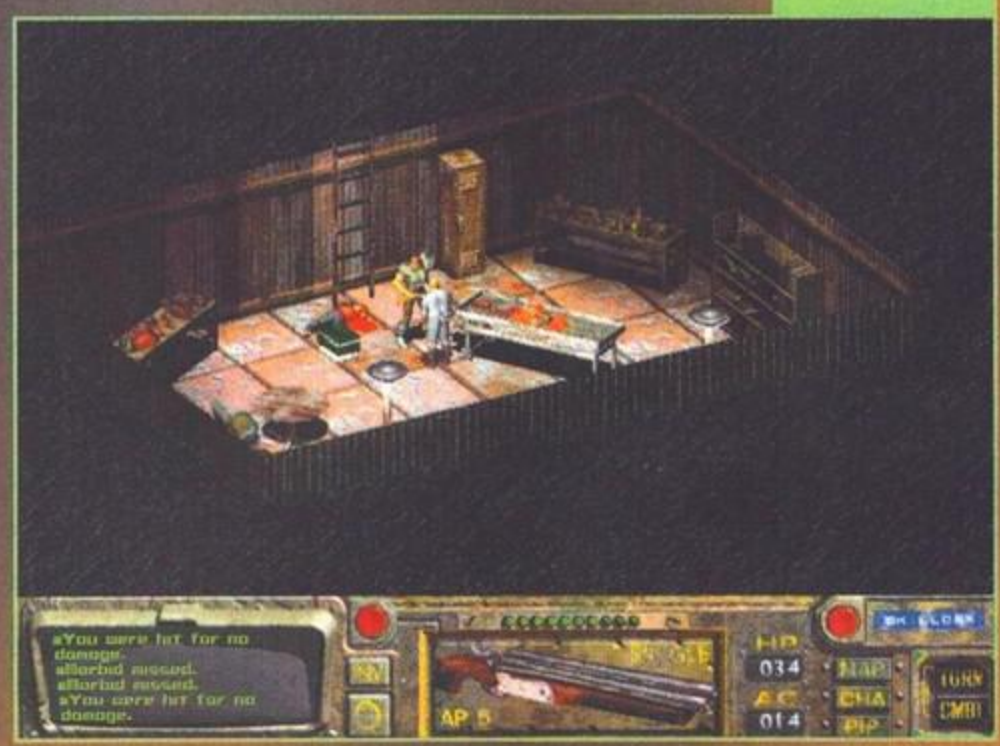


Il tizio con lo scafandro è uno dei 'bravi ragazzi' statunitensi che mantengono l'ordine nel mondo del ventunesimo secolo.

Urka, è bastato fare un complimento a una ragazza che subito vengo circondato dalla banda degli Skulz (peggio che in discoteca...). Bene, vuol dire che proverò subito il nuovo modello di proiettili penetranti.

Junktown è una delle poche comunità civilizzate del circondario. Tirate fuori un'arma e ve la faranno ingoiare!

Volevo rubare con l'inganno qualche informazione al tizio che mi sta di fronte, ma avendo preso a fucilate il suo



Nel Fulcro c'è veramente di tutto, compreso il casinò con le donnine. Ora vedo se c'è Max in giro...

Se ne avete voglia potete anche mirare alle diverse locazioni. A seconda di cosa si rompe, infatti, le capacità della vittima sono variamente penalizzate.

rerà oltre un certo limite. Fortunatamente gli uomini hanno messo a punto dispositivi in grado di togliervele di dosso, che potrete comprare (insieme ad armi ed equipaggiamento) in vari posti nel mondo di Fallout. Giunti a destinazione vedrete un manifesto del sito in questione, attraverso il quale accedere alla rispettiva zona. Alla prima visita dovrete usare l'ingresso principale, ma in seguito potreste scoprirne degli altri. Ad esempio il Fulcro, il più grande centro abitato, è a sua volta diviso in alcuni quartieri. Inizialmente passerete dalla zona dei caravan, visitando questi quartieri guadagnerete la possibilità di tornarci direttamente in caso di visita futura. Una voltà entrati in città si passa alla visuale ravvicinata, che è un po' il cuore di Fallout. Lo stile è quello isometrico che potete constatare dalle foto, alla Ultima 8 per intenderci. L'interfaccia è molto semplice, con il puntatore che assume due ruoli fondamentali: vi fa muovere e vi fa interagire con gli oggetti. Una terza funzione del puntatore, quella meno desiderabile (o forse la PIU' desiderabile, in fin dei conti questo è il mondo di Mad Max...), è quella di mirino da combattimento. In questo caso, infatti, le azioni non sono più libere e si entra in una modalità specifica che attribuisce a ognuna di esse un certo costo in punti-azione. Così facendo si può distinguere tra la pressione di un grilletto e lo studio approfondito di un manuale di quantistica. Naturalmente ogni personaggio ha un certo numero di punti-azione, finiti i quali deve stare fermo. Come avrete capito, il combattimento è rigorosamente a turni, di per sé molto rapidi (non correte il rischio di annoiarvi, insomma). Ogni azione, a prescindere dalla spesa dei punti, ha una sua percentuale di riuscita, basata sulla vostra abilità più appropriata. Quando necessario, come nel caso degli attacchi, questa percentuale compare di fianco al cursore. Sparare a un nemico distante pochi metri avrà ad esempio l'80%, uno molto lontano potrà avere il 40% o meno, specie se le condizioni di luce non sono ottimali. E poi viene il bello: a seconda del tipo di attacco, la vittima andrà incontro a una serie di effetti più o meno disgustosi, che il gioco vi mostrerà in tutto la potenza della sua grafica minuziosa. Si va dal 'semplice' ratto gigante che si accascia in una pozza di sangue, al più esotico bandito

Tandi, la figlia di Aradesh, ha una gran voglia di lasciare il suo villaggio natale, che lei giudica noioso. Forse si potrebbe convincerla a fuggire...M

Con la scintillante armatura che sto indossando (rubata al capo della banda dei Khan) posso camminare senza paura in mezzo ai Ghoul. Al massimo possono prendere a pugni il metallo.

## ROCCAFORTI DELLA CIVILTA'

Sono molte le locazioni che visiterete durante la partita, ognuna con un 'manifesto' del quale vi faccio qualche esempio.

- Il Fulcro
Nata grazie agli sforzi dei mercanti, questa località è diventata pian piano un vero centro commerciale.

- Shady Sands
Uno dei primi posti che visiterete. I dintorni di Shady Sands sono infestati dagli scorpioni, e forse voi potete dare una mano agli abitanti.

- Necropolis
Questa città è l'apoteosi della tristezza. Di giorno gli abitanti sono delle carcasse che non si reggono in piedi, di notte sono pure aggressivi. Si dice che ci sia una zona nascosta.

## A PROPOSITO DI BOMBE

**Al momento dell'esplosione nucleare circa il 70% dell'energia della bomba è sparato all'esterno, causando bruciature che vanno dal terzo grado alla completa combustione della vittima. Le testate strategiche possono far ciò entro una quarantina di chilometri. Dopo arriva il vento, silenzioso perchè supersonico, capace di spazzare via tutto entro un'area simile e di premere sui corpi fino a farli implodere. Le radiazioni, il cui raggio dipende dall'altezza dell'esplosione, causano deformità ereditarie per decine di migliaia di anni. Meditate, gente, e mettete via il cannone.**

Puntando e cliccando sul tizio in tunica compare la lista delle azioni che posso fare con lui: rivolgergli la parola, esaminarlo, dargli un oggetto e via dicendo.

Il nanetto con cui sto parlando è in realtà un mercante di oggetti. Chissà se riesco a imbrogliarlo, tanto lui ne ha già tanti!

Sono al terzo livello del rifugio 15 e non ho ancora incontrato un essere umano. In compenso ho eroicamente combattuto contro i topi giganti (ho una mitraglietta, va bene, ma non è il caso di sottilizzare).

crivellato da una valanga di colpi (la mitraglietta in modalità 'raffica' non tradisce mai...), il cui petto si riempie di macchie rossastre prima di cadere al suolo senza vita. Ci tengo a precisare, a beneficio dei lettori sensibili alla problematica, che queste animazioni sono del tutto irrealistiche, ed eventualmente si possono escludere dalla schermata delle preferenze. Al termine dello scontro i sopravvissuti ottengono il giusto quantitativo d'esperienza e... chi s'è visto s'è visto? No, le vostre azioni si ripercuotono sull'atteggiamento degli altri, prima di tutto se possono vedervi, e secondariamente grazie al concetto di 'reputazione' (chi si comporta male non può essere simpatico... E questo certe volte è un vantaggio).

L'esperienza non si ottiene solamente combattendo, ma anche portando a termine le missioni assegnate dai PNG e ottenenendo informazioni. Un ruolo importante in Fallout è infatti giocato dai dialoghi, senza i quali dovrete scoprire tutto per esperienza diretta. A seconda del livello d'intelligenza del vostro personaggio, potrete scegliere tra frasi più o meno profonde dal punto di vista contenutistico. E' inoltre possibile interrogare i personaggi su un argomento specifico o proporgli di scambiare qualche oggetto. La moneta in vigore è il tappo di bottiglia e... Non ridete! Ma ve l'immaginate quanto costerebbe una bottiglia d'acqua, se il 99% di quella esistente fosse contaminata?

Tutto quello che vi ho detto finora (movimento, combattimento, azioni, dialoghi...) è influenzato dai punteggi del personaggio, cosa che ho intenzionalmente lasciato per ultima, tanto per cambiare il solito schema. Il metodo di crezione s'ispira al già citato GURPS. Esistono sette caratteristiche fondamentali, che vanno da uno a dieci, più una serie di abilità speciali o 'skill' espresse in percentuale, che dipendono dalle sette principali. Come detto, il gioco si baserà sulle skill per decidere l'esito delle vostre azioni. Sempre nello stile del premiato sistema di Steve Jackson, è possibile scegliere un paio di tratti fondamentali, che normalmente servono a calarsi meglio nel personaggio e che qui vi daranno altri vantaggi e svantaggi. Con l'esperienza si sale di livello, ogni tre di essi potrete scegliere un'abilità speciale. Per il resto finiamo qui, voi state tranquilli che la creazione del personaggio è un processo assolutamente facile. E ora in marcia, le riserve del rifugio si stanno esaurendo!

***Alessandro La Spada***

## LE PRINCIPALI SKILL

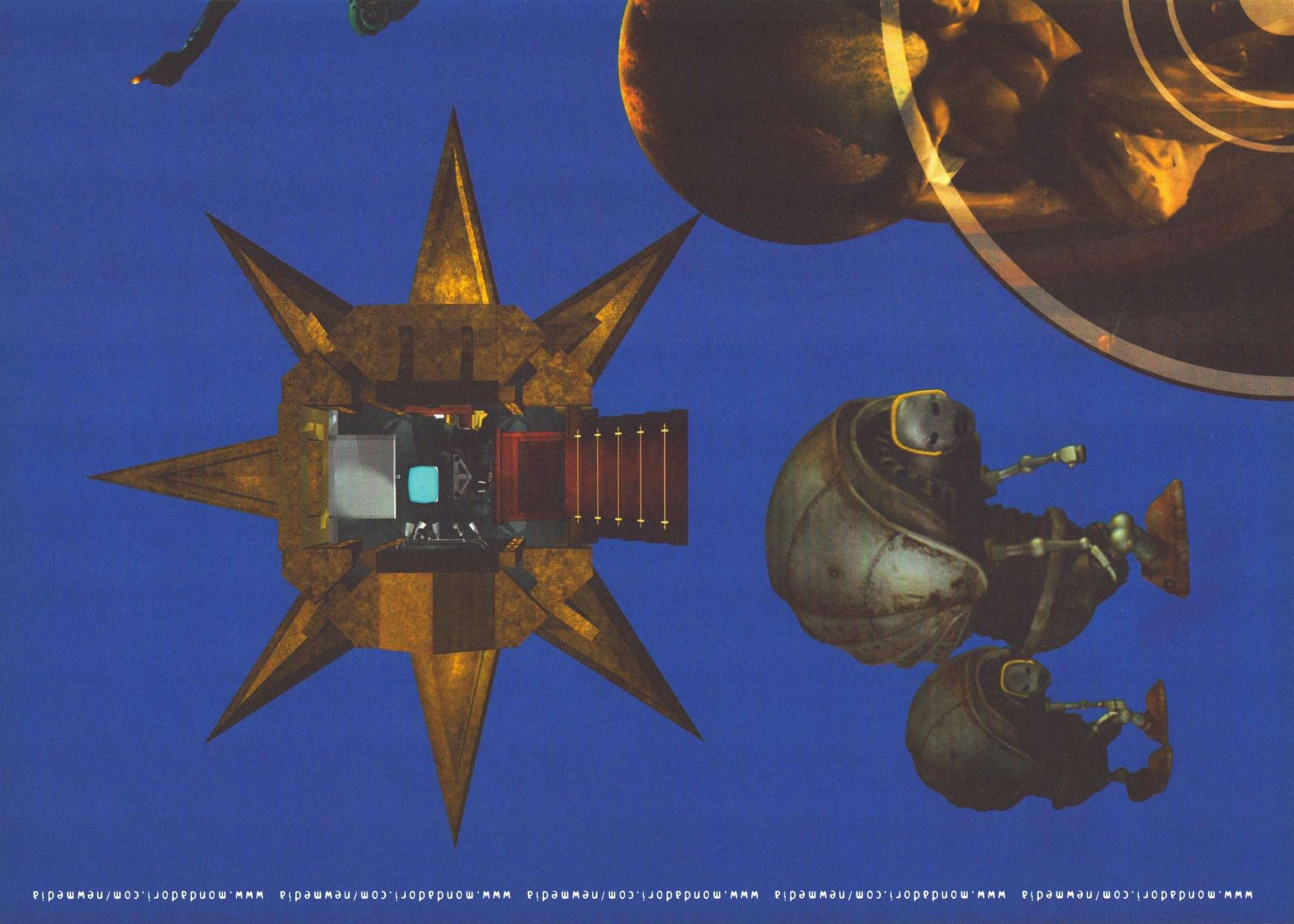
**Quelle che vedete nell'immagine sono le principali skill del gioco. Esse vanno selezionate e applicate su un oggetto dello scenario (anche voi stessi, se per esempio volete curarvi). Talvolta sono fondamentali.**

## PC

**Qualche tempo fa il Duspa, scrivendo le news per un'altra rivista della Xenia, ci chiese di suggerirgli il nome di un gioco molto atteso. Quake 2? Già detto mille volte. Tomb Raider 2? Figuriamoci... "Fallout!", esclamai, ricevendo dal gruppo redazionale la perentoria risposta che quel gioco lo aspettavo solo io, visto che dalla demo si capiva subito che non valeva niente. Beh, per fortuna io ho continuato ad aspettare! Fallout è un gran bel gioco, che prende l'essenza di un regolamento di per sé vasto e vi tesse sopra un'avventura coinvolgente. Tecnicamente parlando, la grafica, che riprende lo stile di Diablo, è un gradino sotto il capolavoro della Blizzard a causa della scattosità di certe animazioni. Le voci dei personaggi sono realistiche e perfettamente sincronizzate coi volti. Certo, talvolta la necessità di dare informazioni ai neofiti costringe i programmatori a inserire delle frasi stupide, ma ci si può passare sopra. L'interfaccia è facile da gestire, cosa necessaria da quando Diablo (in realtà niente più di un arcade) ha dimostrato che un GDR, per piacere al grande pubblico, deve abbandonare quei meccanismi complicati che altrimenti lo rendono un prodotto per appassionati. Cosa posso dire ai fan di GURPS? Voi volevate una conversione ufficiale, la cosa è sfumata ma in fin dei conti lo spirito del regolamento c'è, con le sue abilità principali, skill, vantaggi e difetti. Il gioco vero e proprio vi ho già detto che è molto bello. Talvolta la ricerca d'informazioni è dispersiva, ma ci sono un buon numero di armi (non tantissime), un sacco di sotto-missioni per non lasciarvi mai con le mani in mano e, dulcis in fundo, un po' di sana ultraviolenza. Fallout è un RPG dinamico che piacerà un po' a tutti.**

### HARDWARE

**Fallout gira sia sotto DOS che Windows '95, richiede un Pentium 90 con 16 Mega di RAM e DirectX 3 o successive. Per giocare ci vuole almeno un lettore CD a doppia velocità, ma ve ne consiglio uno molto più veloce per non dover saturare l'hard disk con l'installazione completa: 570 Megabyte che, grazie alla FAT 16, diventano addirittura 600.**



www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia

# OBSIDIAN

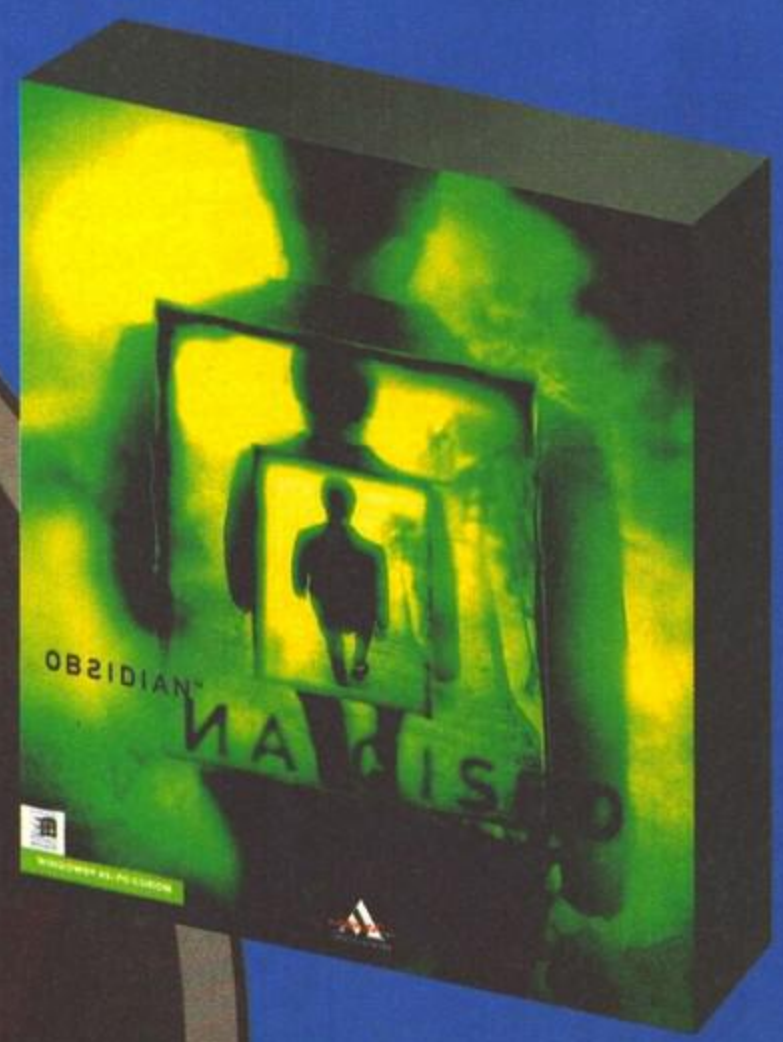
## THE MYSTERY

OBSIDIAN. Il mystery che ha fatto impazzire l'America.

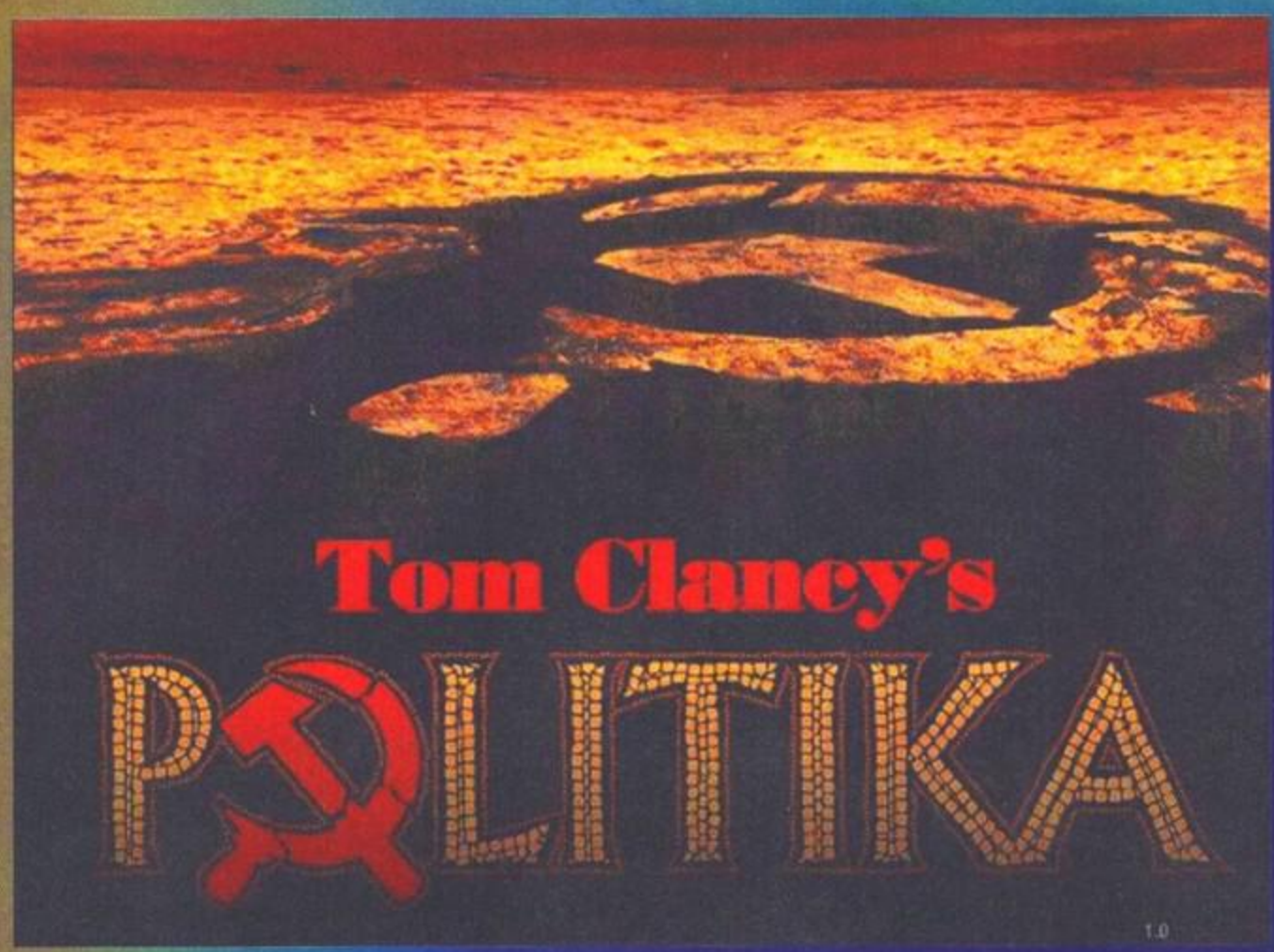
Un mondo in 3D, surreale e fantastico, dove le regole non valgono più e dove bisogna inventarsi tutto da capo.

Un mondo da cui sarà difficile uscire...

5 CD ROM per Windows L. 99.000 (IVA inclusa)



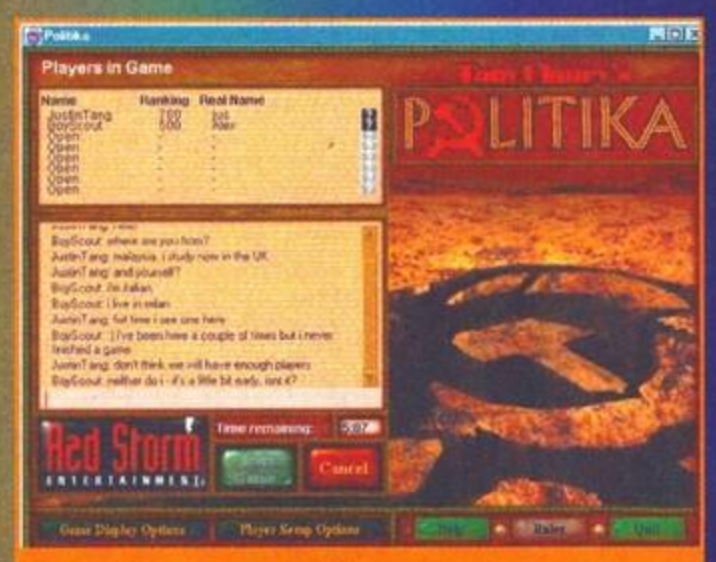
Nelle migliori librerie
e computer shop




**L'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche, si sa, non esiste più... Il tempo ha portato innovazioni, cambiamenti, idee nuove... forse troppo?**

L'assegnazione della produzione durante una partita in rete. Le regioni che producono sono evidenziate nella finestra, assieme alle caselle d'influenza relative. A me non è andata particolarmente bene...

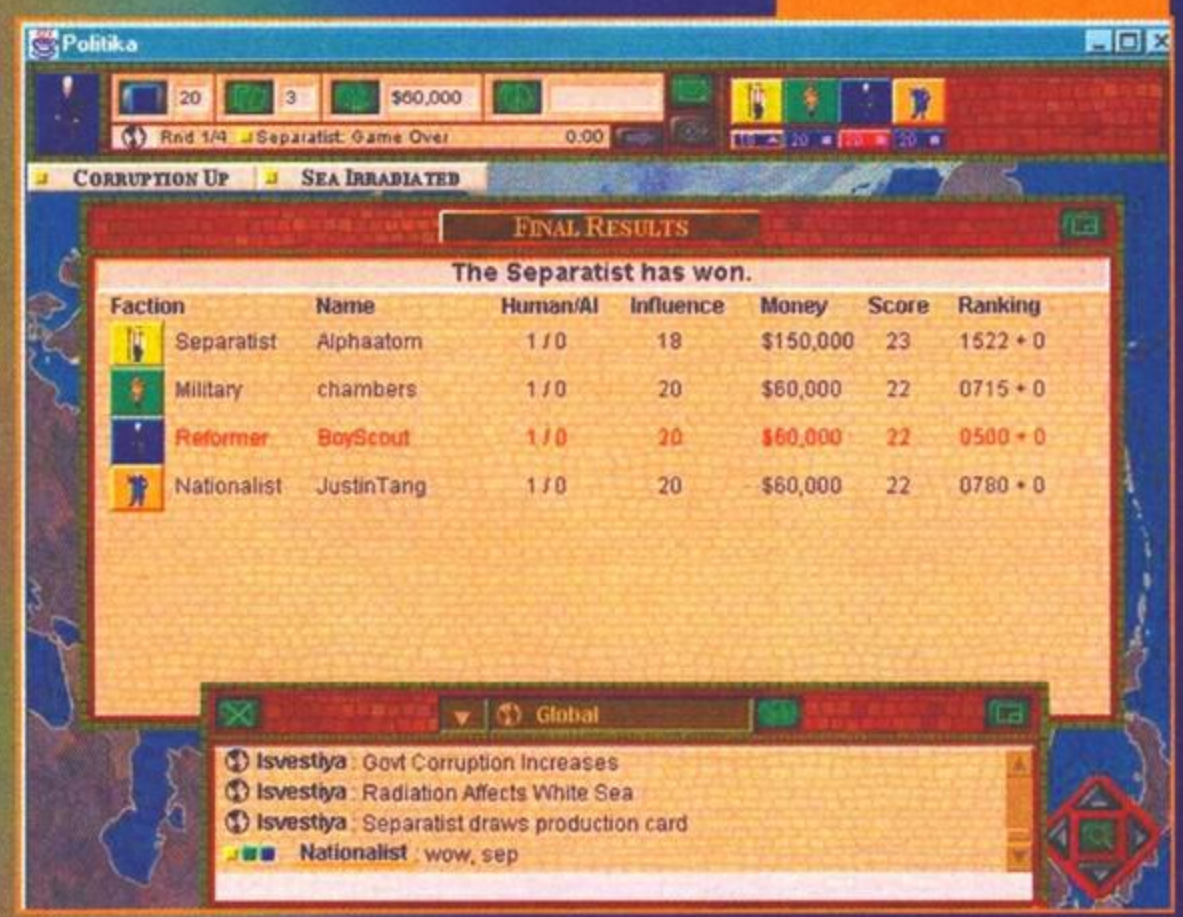
La trama che anima questo gioco vede un'improvvisa scomparsa di Boris Yeltsin – non nel senso che sparisce come un mago, nel senso che muore – alla guida della Russia, con la successiva nascita di una serie di fazioni politiche all'interno della vita del Paese, e una conseguente lotta per la conquista dell'influenza necessaria a governare. Queste sono le premesse per l'ambientazione di Tom Clancy's Politika, il nuovo prodotto della Red Storm Entertainment pubblicato dalla Mindscape. Quello che dovete fare è indossare i panni del capo di una delle otto fazioni in lotta e cercare di arrivare a conquistare il potere politico nella Russia odierna.
L'idea di base è sicuramente innovativa: sia per l'ambientazione attuale che per la realizzazione tecnica. Questo prodotto è stato infatti realizzato utilizzando una nuova tecnologia Java, inventata dall'IBM e chiamata InVerse,



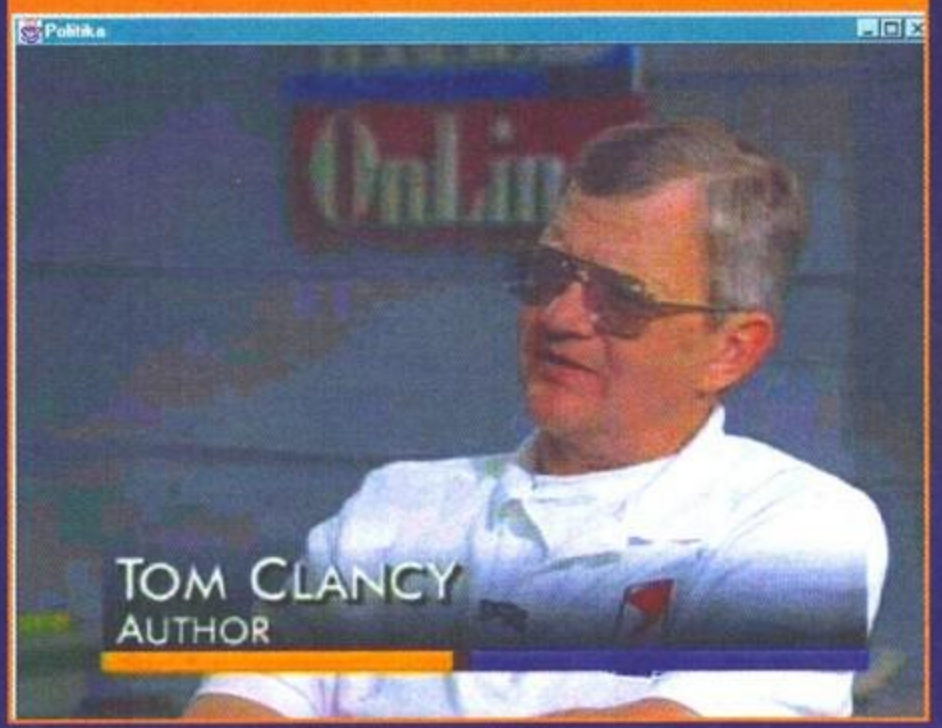

La "Lobby" di Politika, l'immaginario luogo dove si ritrovano coloro che stanno per giocare su Internet. Una partita, una volta creata, parte dopo dieci/quindici minuti, il tempo necessario affinché si aggiungano altri giocatori. E nella lobby si fanno due chiacchiere per ingannare l'attesa...

I parametri per la creazione di una partita su Internet o in rete LAN.

Un risultato non è particolarmente brillante ma almeno non sono arrivato ultimo...




In puro stile giornalistico americano, i filmati ci introducono al gioco e alla situazione politica russa. Qui vediamo Tom Clancy chiamato in causa quale esperto...



che permette un tipo di gestione "conversazionale" del gioco. Mi spiego meglio; in Politika, come potreste intuire dal nome, non dovrete spostare carri armati lungo i confini delle repubbliche o assassinare qualcuno o via discorrendo: dovrete fare politica, che è essenzialmente un'attività umana e che si basa fondamentalmente sulle interrelazioni fra individui, sulla formazione di gruppi di potere e di alleanze. La nuova tecnologia permette ai giocatori di comunicare direttamente tra loro, sia pubblicamente che privatamente, dando così la possibilità a ognuno di agire come crede, stipulando alleanze segrete con un avversario mentre pubblicamente lo si condanna, e così via. Questo porta a un'inevitabile considerazione: "Ma allora bisogna essere in tanti a giocare!". Esatto. Il gioco e la tecnologia che lo sostiene sono, a mio avviso, studiati per l'utilizzo in rete, su Internet o in LAN, e la modalità single player risente pesantemente di questo: conversare con il computer non è molto interessante e dopo un po' (senza svalutare l'AI del gioco, molto valida) si ottengono sempre le stesse risposte. Insomma, guardare il PC che parla con se stessi è un po' avvilente...

Il resto del gioco fa da contorno a tutto ciò, ma vediamo di non trascurarlo. Politika ha una struttura a turni, divisi in fasi, e da questo punto di vista ricorda decisamente un gioco da tavolo: all'interno del proprio turno il giocatore potrà effettuare movimenti, scambiare carte con gli altri, attaccare il potere politico di un avversario in una data regione, giocare le proprie carte (eventi che causano effetti capaci di influenzare rendite, possibilità di movimento e di difesa o attacco degli avversari) e quindi acquistarne di nuove per rimpiazzare quelle utilizzate. Ogni regione ha un uguale parco di "caselle d'influenza politica" e gli scontri per conquistarle si svolgono a colpi di dado: il difensore avrà un numero di dadi pari al numero di caselle di influenza che gli appartengono in una data regione (massimo tre) e l'attaccante ne avrà uno (per il rappresentante) e dovrà acquistare a suon di dollari gli altri dadi che intende impiegare. Un'eccezione è rappresentata dalle insurrezioni: si tratta di eventi manovrabili dalla Chiesa, dai Comunisti e da un'altra fazione, e ognuno di tali eventi ha tre caselle d'influenza politica, che andranno a pesare negli eventuali scontri che si svolgono nella regione in cui si trovano. Un esempio: se attacco con il mio rappresentante separatista i militari nella Kamchatka, questi avranno un dado per la casella d'influenza normale, più altri due per le caselle che loro controllano nell'insurrezione presente in Kamchatka. Semplice, no? La grafica è carina e fa il proprio dovere (non che ci siano grandi cose da muovere o altro), e le schermate statiche sono accompagnate dai filmati introduttivi e d'intermezzo, in alcuni dei quali compare lo stesso Clancy. Il sonoro non è particolarmente soddisfacente: la sindrome da "gioco da tavolo" colpisce ancora, per cui gli effetti audio sono scarni e rari (l'aereo per gli spostamenti, le voci per le insurrezioni, il rumore delle carte o dei dadi); l'unica che si salva è la musica, bella ma alla lunga stancante. Giocabilità e longevità rappresentano un discorso a parte: il titolo è interessante e innovativo, ma risulta accattivante e divertente solo in modalità multiplayer... Un gioco insomma per appassionati (che si andranno a leggere il commento): a tutti gli altri va invece un caldo saluuuto...

Alex Rossetto

## DIMMI CHE COLORE HAI E TI DIRÒ CHI SEI

**Ogni fazione politica è rappresentata da un colore preciso e ha specifiche abilità da utilizzare durante il gioco. Vediamo un po' l'uno e le altre...**

### BIANCO

**Chiesa Russa Ortodossa. Non sono mai stati completamente debellati dal regime comunista duro, e ora tornano alla ribalta. Hanno una discreta forza politica, ma sono abituati a lavorare di nascosto. Abilità speciale: un dado difensivo aggiuntivo quando uno dei rappresentanti è nella regione attaccata.**

### ROSSO

**Comunisti. La vecchia guardia, che si porta dietro tutta l'esperienza di quasi otto decenni di governo... Abilità speciale: uno dei rappresentanti può attaccare una volta in più con un solo dado.**

### NERO

**KGB. Il potere del KGB è andato scemando dopo i profondi cambiamenti politici passati. Il cambiamento però ha lasciato al loro posti i vecchi personaggi, che sono ansiosi di ritornare ad avere un ruolo primario. Abilità speciale: durante il vostro turno potete rubare una carta a un avversario.**

### VIOLA

**Mafia. Non ci crede nessuno. Che la mafia avrebbe scelto il colore viola, dico. Comunque sia, la mafia russa è molto potente e molto ricca, ed è decisa a mantenere questa situazione... Abilità speciale: nel vostro turno potete rubare 20.000 dollari a un avversario.**

### VERDE

**Militari. I grandi stanziamenti per l'immane macchina militare russa non ci sono più e questa si trova sull'orlo dell'abisso. L'Armata Rossa vuole sopravvivere e per farlo impiegherà ogni mezzo. Abilità speciale: potete muovere un'insurrezione di uno spazio durante il vostro turno. Se avete il controllo dell'insurrezione, potete muoverla di uno spazio aggiuntivo.**

### ARANCIONE

**Nazionalisti. I cambiamenti fanno bene, ma le cadute di regimi che avvengono quando non sia già pronta una struttura per sostituirli non sempre portano soddisfazione nella popolazione. I nazionalisti vogliono tornare all'Unione Sovietica, all'unità e si fanno forza del malcontento per i disservizi che serpeggia tra la popolazione. Abilità speciale: durante il vostro turno potete muovere un rappresentante in qualsiasi punto del territorio.**

### BLU

**Riformatori. Il partito di Yeltsin. Vogliono (naturalmente) mantenere il controllo politico per continuare la capitalizzazione della Russia. Abilità speciale: durante il vostro turno non riceverete mai meno di 30.000 dollari.**

### GIALLO

**Separatisti. Sono la conseguenza dello sfaldamento dell'Unione, e desiderano concedere una maggiore autonomia politica alle regioni etniche all'interno della Russia. Abilità speciale: ricevete una produzione raddoppiata dalle regioni separatiste.**

Molti prodotti partono come giochi da tavolo e poi arrivano su computer (Warhammer, Final Liberation e Magic, per esempio). Politika ha invece seguito l'iter contrario...

Politika rappresenta per molti versi un titolo pionieristico. E' il primo gioco politico di Clancy ed è il primo a utilizzare una nuova tecnologia. Quest'ultima caratteristica rappresenta a mio avviso sia il punto di forza che la debolezza fondamentale; la tecnologia Java dell'IBM utilizzata nel gioco, infatti, è finalizzata alla comunicazione: Politika va giocato quasi esclusivamente in rete, sia essa LAN o Internet, per rendere appieno. Da soli risulta lento e poco stimolante, mentre giocato con altri utenti umani assume delle caratteristiche totalmente differenti e diventa un prodotto che rispecchia il modo di scrivere di Tom Clancy, un titolo in cui trame e intrecci si possono imbastire e sciogliere con messaggi, macchinazioni e alleanze. Un altro punto a sfavore nella partita da soli è il sistema a turni: indispensabile per gestire più giocatori umani, costringe il solitario a guardarsi tutte le mosse e i messaggi (dopo un po' ripetitivi) dei personaggi mossi dal computer.Dedicato a coloro che possono giocarci su Internet o in rete (in questo caso, aggiungeteci pure 8 punti) – gli altri si piglino il gioco da tavolo e chiamino gli amici.

### HARDWARE

**I requisiti minimi per PC sono: un Pentium da 100 MHz con 16 MB di RAM, scheda video SVGA a 256 colori, una Sound Blaster 16 (o compatibile) come scheda sonora e 20 MB di spazio su ardisco. Quelli raccomandati invece sono: Pentium 133, 32 MB di RAM e 50 MB di spazio di HD – però video e sonoro rimangono uguali. Il prodotto è disponibile (non abbiamo avuto modo di testarlo, però) anche sulle macchine della grande mela (Apple, non New York) e i requisiti partono da un minimo di Power PC con processore 603e a 120 MHz e 24 MB di RAM, con video SVGA a 256 colori e 20 MB su hard disk, per arrivare a un Power PC con processore 604 a 180 MHz, 32 MB di RAM, video SVGA a 256 colori e 50 MB di spazio su ardisco.**

# YOU WANT

**Righteous 3D**

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a scheda VGA o SuperVGA 2D già esistente.

**Magic 3D**

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a scheda VGA o SuperVGA 2D già esistente.

**MAXi Gamer 3D**

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a scheda VGA o SuperVGA 2D già esistente.

**Stingray 128/3D**

Adattatore grafico 3Dfx e scheda accelleratrice in 2D a 128 bit, il massimo in ogni condizione

3Dfx è il nuovo standard grafico di gioco in 3D ed è un marchio registrato della Voodoo Graphic™

Impaginazione, illustrazione e grafica creati da
**AMADORI MASSIMILIANO**
via Isotta, 27 47033 Cattolica (RN)
tel. **0541/963234** (10 linee r.a.)
fax **0541/958285**
E-Mail: amax@novacomp.it

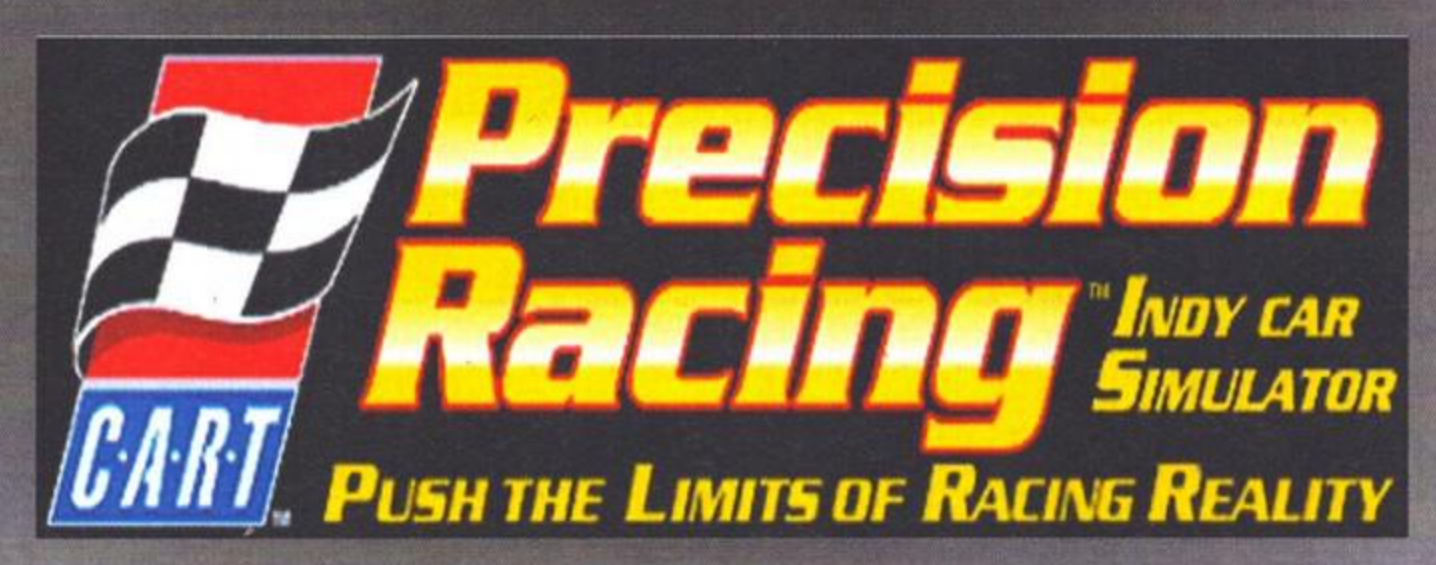
# ME!

Importatore ufficiale per l'Italia:
**NOVA COMPUTER** via Isotta, 27
47831 Cattolica (RN)
tel. **0541/963234** (10 linee r.a.)
fax **0541/958285**
INTERNET: www.novacomp.it
E-Mail: info@novacomp.it

# IPERGAME?

**MAXi SOUND 64**

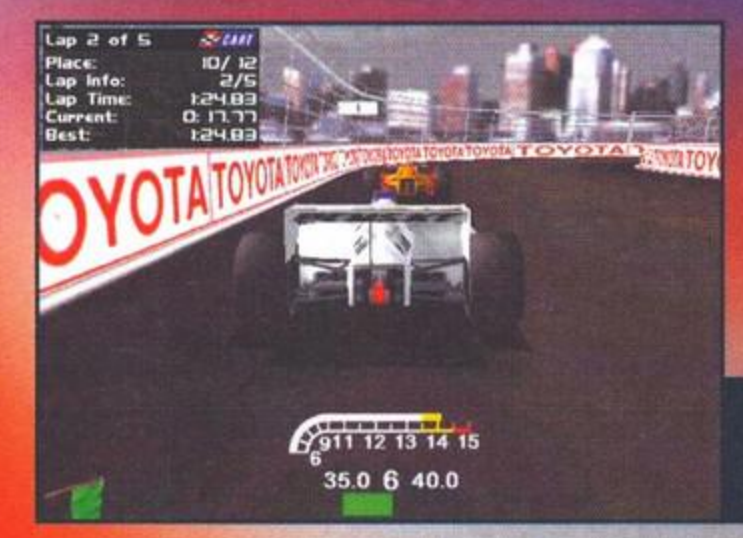
- 64 VOCI HARDWARE
- 2MB ON BOARD EXP. 18MB with SIMM
- USCITA PER 4 CASSE + SURROUND
- SUPPORTA DIRECT SOUND 3D



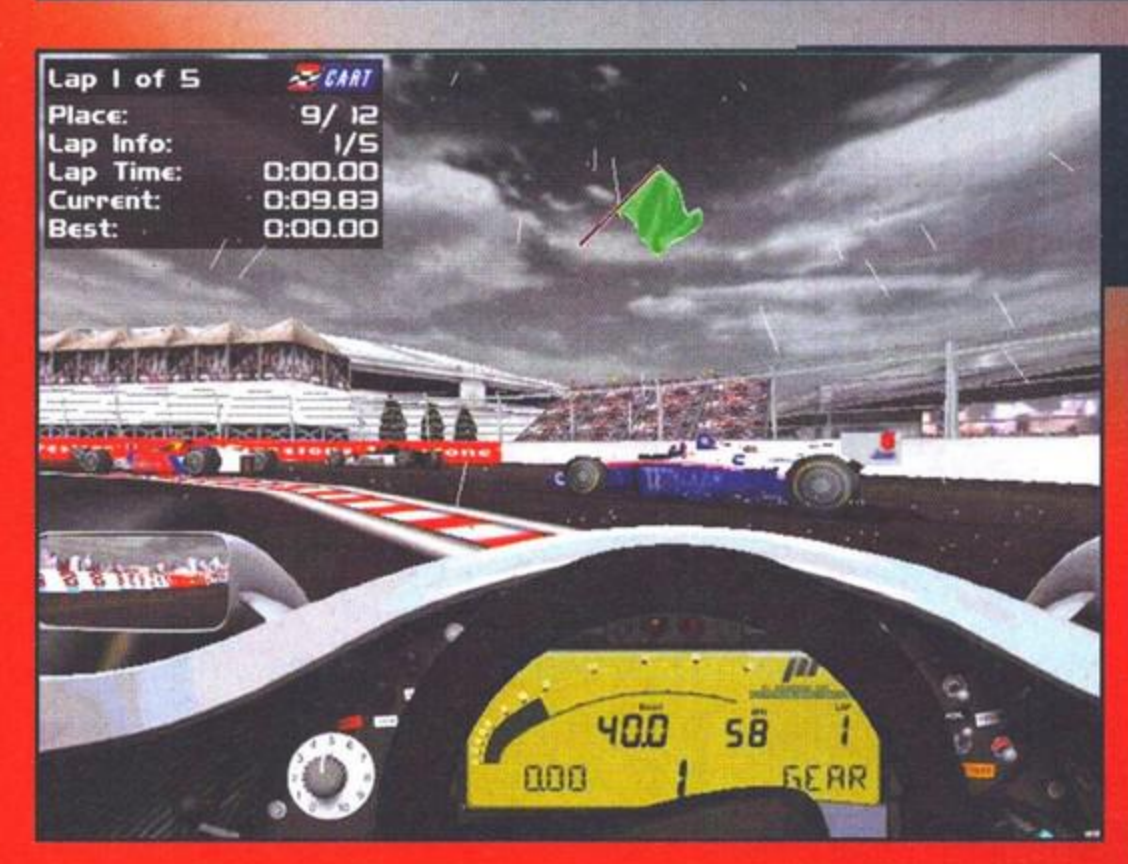

**Secondo voi perché Villeneuve ha lasciato il campionato CART per venire in Formula Uno?**

La domanda di cui al cappello introduttivo è vagamente provocatoria: nessuno nega l'indiscussa inferiorità in fatto di tecnica e prestigio tra la Formula Uno "vera" e quella "made in USA", tanto che l'approdo finale di parecchi piloti vincenti in CART è proprio il campionato di velocità della FIA. Ciò non toglie che queste gare abbiano una loro fisionomia e un valore autonomo, e indubbiamente anche un certo fascino: è infatti grazie a questi campionati che possono venire fuori talenti altrimenti inespressi come quello del nostro Alex Zanardi, campione in carica della Formula CART. Sono diverse le macchine, per filosofia costruttiva, e sono diversi i circuiti, perché di estrazione tipicamente yankee: cambiano le misure, la potenza, i materiali e l'alimentazione per le vetture, e cambia con esse lo stile di guida, che deve adattarsi sia agli ovali che ai folli circuiti cittadini degli Stati Uniti, che spesse volte costringono, nella stessa gara, a rettilinei da 300 Km/h così come a curve a singola carreggiata da 30 all'ora. La varietà delle corse è quindi assicurata, anche perché si passa dagli ovali da 250 giri alle piste guidate in stile Laguna Seca (secondo me l'autodromo più spettacolare del mondo), che mette a dura prova l'intera meccanica delle vetture (come dimenticare il leggendario cavatappi?). Ad aprire la strada del CART sui nostri PC fu la Papyrus tanti anni fa, con Indianapolis 500; questo titolo, ormai storico, diede poi vita ai due episodi della serie IndyCar Racing, e al più recente addendum Cart Racing. L'indicazione CART segnala la licenza ufficiale del campionato americano, che in seguito a vicende tumultuose si è separato in due federazioni contrapposte per poi riunirsi. Anche i Terminal Reality, già responsabili per la creazione del non esaltante Monster Trucks Madness (sempre

Il fumo sollevato dalle gomme è convincente: perché per la pioggia non è stato fatto lo stesso lavoro?




Una delle due visuali posteriori: l'effetto blurring delle texture in lontananza fa il suo dovere, anche se i poligoni, per il resto, non sono tantissimi.



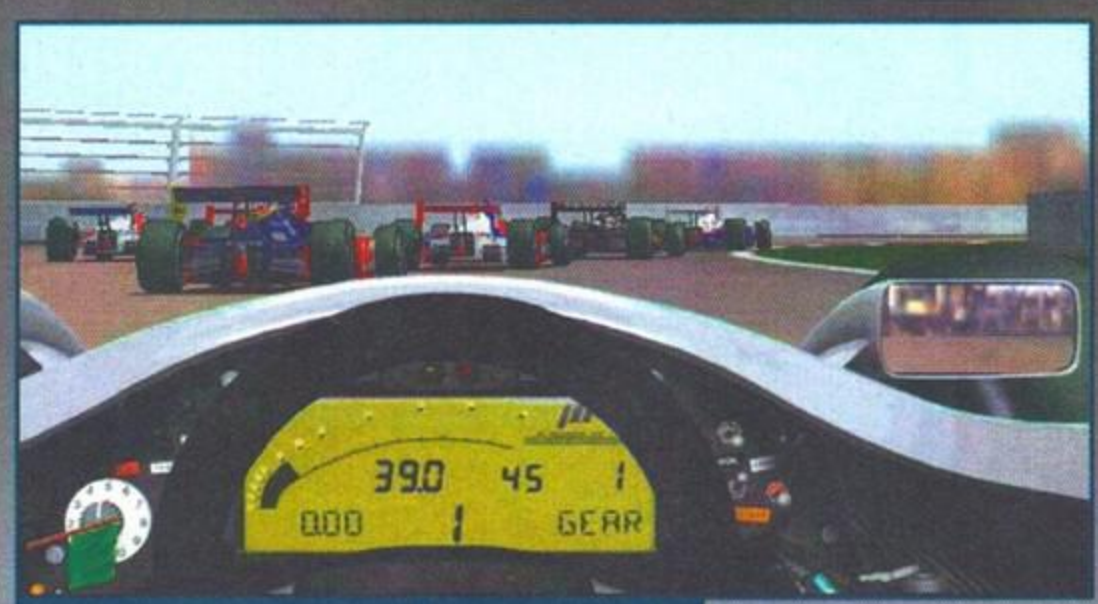

La pioggia è meno spettacolare di quanto non si sia visto in altri titoli (NFS2CE e F1 Racing, ad esempio), ma le texture del cielo sono belle e decisamente minacciose.

Una sosta ai box: con l'ausilio della telecamera in alto a destra possiamo vedere ciò che i meccanici stanno facendo, pronti a ripartire.

# Precision Racing

INDY CAR SIMULATOR

PUSH THE LIMITS OF RACING REALITY




La visuale dal cockpit: non è sfalsata, è semplicemente che stiamo effettuando una curva a destra e l'immagine riproduce l'effetto centrifuga, davvero geniale.

I circuiti sono riprodotti con fedeltà certosina, cartelli pubblicitari inclusi, e anche le macchine sono in tutto e per tutto identiche alle loro controparti reali: questa

Spero si notino alcune strane macchie scure in questa foto: non è la mia scheda grafica che fa le bizze, ma l'olio raccolto dalla pista che si spalma sul camera-car. Aspettate un po' e si pulirà, proprio come nella realtà.

Anche le sovrimpressioni sono in stile TV: se togliete quelle relative al gioco la somiglianza con la realtà si fa interessante

sotto etichetta Microsoft), vogliono dire la loro, e lo fanno in grande stile con questo CART Precision Racing, che consacra l'ormai vasto interesse della casa di Bill Gates nel settore entertainment. Iniziamo subito col dire che l'impostazione del gioco è parecchio tendente alla fedeltà simulativa, sebbene sia presente la classica modalità Quick Race, che riduce le variabili di corsa e rende l'azione subito disponibile al giocatore occasionale. Il motore del gioco, tuttavia, è estremamente dettagliato, così come lo studio fisico relativo al comportamento delle vetture: è quindi necessario un certo apprendistato per governarle, e sulle prime si viene irrimediabilmente "respinti" dal gioco, che non brilla di certo per immediatezza. Sono comunque presenti tutti i "driving-aids" che potete desiderare, per facilitarvi la professione: freni automatici, controllo della trazione e via discorrendo. La grafica è studiata e modellata sulla realtà, ma il positivo impatto estetico del titolo non si deve tanto alla dovizia di particolari, quanto alla stessa fedeltà simulativa di cui sopra: le macchine si comportano con estremo realismo, perché si muovo in base alle leggi fisiche che agiscono nel mondo reale. Per curvare, ad esempio, utilizzano davvero le ruote anteriori e non effettuano un semplice cambio di direzione o di trazione: difficile da rendere a parole, ma spettacolare sullo schermo dove il feeling risulta davvero alto. Le auto sembrano interagire con la piste alla perfezione, e non sono presenti i classici effetti di scivolamento, comuni nelle simulazioni di questo tipo. Le possibilità di intervenire sulla macchina sono quasi illimitate, ma soprattutto gestite con grande intelligenza: invece di perdervi tra regolazioni della campanatura e altri astrusi dettagli, potete individuare da una lista di possibili problemi quello relativo al comportamento della vettura, e il meccanico di turno vi suggerirà quali parametri alterare con la massima precisione (o lo farà direttamente al posto vostro). Questo fattore, sebbene renda il setup materia per tutti eliminando l'aurea sofisticata e molto tecnica che in genere assume, rende comunque immediata e intuitiva la messa a punto della monoposto, con grande soddisfazione per chi gioca. Gli smanettoni del garage potranno comunque fare di testa loro, felici però di sapere che cliccando semplicemente su qualsiasi regolazione, una voce registrata ne illustra effetti e caratteristiche.

La bagarre sotto la pioggia: come si nota in questa foto, l'effetto dell'acqua sollevata dalle vetture lascia un po' a desiderare.

Fluidità sui sistemi medio-bassi a parte, CART è la dimostrazione che il Direct3D, quando ben implementato, può vedersela quasi alla pari con Glide e OpenGL.

Una gomma se ne svolazza solinga per la pista: ciò che mi consola è che non è una delle mie.

Alex Zanardi passa un avversario in staccata: visto che ha vinto l'ultimo campionato , è lui che vi trovate a impersonare di default.

Fin qui tutto bene: i dubbi nei confronti dell'interfaccia però ci sono; la Microsoft, per motivi di coerenza, si ostina a proporre l'interfaccia di Windows 95 anche nei giochi, e quindi eccovi una pletora di menu a tendina che non sono certo il massimo della comodità. Un po' più di umiltà (nell'adattarsi a uno stile differente) renderebbe l'uso di CART, al di fuori dell'azione in senso stretto, più gratificante e meno macchinoso; vi basti sapere che per effettuare un'operazione semplice come cambiare la visuale dovete passare al menu (premendo il tasto ALT) e selezionare quella desiderata con il mouse. Tutto ciò è maggiormente fastidioso nel caso utilizzate il Direct3D, perché dovete anche cambiare la modalità video, e ripassare poi a schermo pieno con l'ulteriore pressione di un tasto, magari perdendo alcuni preziosi attimi di realtà simulata. I circuiti sono quelli ufficiali, diciassette, del campionato CART, e sono riprodotti tramite l'uso di sofisticate tecnologie satellitari come il GPS. La precisione dei dettagli si spinge nella misura dei centimetri, per proporvi alcune delle più belle piste degli Stati Uniti: Miami, Long Beach, Nazareth, St. Louis, Milwaukee, Detroit, Portland, Cleveland, Michigan, Ohio, Eikhart Lake, Fontana e Laguna Sega, con le aggiunte "straniere" di Toronto, Vancouver, Rio de Janeiro e Sufers Paradise. Uno degli aspetti più interessanti di CART Precision Racing è poi la Pi Analysis, che fa leva su complessi sistemi di telemetria e rilevamento delle prestazioni: il vostro team tiene sotto costante osservazioni la performance della macchina, così che ad ogni sosta ai box sarà in grado autonomamente di effettuare i cambiamenti opportuni. Potete anche rivedere tutte le gare, analizzandole tramite l'azione combinata del replay e dei dati raccolti dal sistema Pi, al fine di individuare i punti deboli e i punti di forza della vostra azione. In pratica, se volete, potete mettere in piedi un campionato CART a tutti gli effetti, partendo dalle prove del venerdì fino alla gara della domenica, mettendo a punto la macchina giro dopo giro, modificando ogni singolo parametro, analizzando ogni curva. Proprio per questo, gli appassionati del campionato CART raggiungeranno il settimo cielo, mentre gli altri potranno lamentare una scarsa adattabilità del gioco all'utente comune. Ma prima di esprimere queste e altre valutazioni è opportuno passare al fatidico box di commento.

*Jacopo Prisco*

CART gode della sezione di setup meglio realizzata di sempre: basta indicare al meccanico il difetto di cui la macchina soffre e questi vi suggerirà la soluzione da adottare, mettendola anche in pratica al posto vostro.

## PC

Un gioco tipicamente Microsoft, questo CART: a partire dal programma di installazione, fino ai menu a tendina, tutto è permeato dallo stile della casa di Redmond, nel bene e nel male. Nel bene per l'ottimo sfruttamento delle librerie DirectX e per la completezza della documentazione, nel male per il fatto che, naturalmente, il protocollo 3D utilizzato è il Direct3D. CART è molto bello da vedere, ma non è il massimo della velocità neppure usando una 3Dfx, a meno di possedere una CPU veloce (dal P200 in su): la grafica è comunque molto dettagliata, e i parametri a essa applicabili consentono a qualsiasi configurazione di comportarsi bene, almeno in termini di fluidità: anche in versione SVGA software ho trovato il gioco comunque accettabile, usando per giunta schede non proprio adatte alla gestione dei poligoni (come la Millennium II). Il vero punto di forza del gioco è la sua profondità simulativa, che ne fa un mostro di completezza sui livelli di GP2, così come un paio di variazioni rispetto al classico stile del genere come il setup della macchina, davvero innovativo, e la visuale dal cockpit: in genere io preferisco sempre la "chase view", ma con CART ho utilizzato invece sempre quella interna, tanto è spettacolare e funzionale ai fini del gameplay. I punti negativi, al contrario (che comunque non impediscono a CART di meritarsi uno Star Player), risiedono principalmente nella sua scarsa immediatezza e nel ridotto grado di appeal fornito dal campionato CART in sé e per sé. Riguardo a quest'ultimo punto credo ci sia poco da dire: per la natura dei circuiti e delle vetture, credo che questa versione americana della Formula 1 non sia davvero il massimo del divertimento (provate a guardare una gara intera...), e ciò traspare in maniera evidente anche nella simulazione; sul fronte dell'immediatezza invece, CART paga proprio la sua straordinaria profondità di cui sopra, e pur conservando una modalità Quick Race e disponendo di tutti gli aiuti possibili per la guida, richiede indubbiamente un certo allenamento per dare il meglio di sé e risultare quindi accattivante. Questa rimane comunque la migliore simulazione del genere, anche perché la concorrenza offerta da Cart Racing della Sierra (una mera riedizione di IndyCar Racing II) è ormai abbastanza ridotta.

### HARDWARE

Si parla di un P60 come minimo ma è fantascienza: se non avete una scheda compatibile Direct3D si può comunque viaggiare abbastanza fluidi anche con un P166, ma la configurazione ideale per giocare con il massimo dettaglio e una buona velocità parte dal P200, ovviamente con scheda 3D. I megabyte di RAM previsti sono 16, ma ve ne consiglio caldamente 32, con i quali il gioco swappa comunque. Fortunatamente la richiesta di spazio su disco è esigua anche per l'installazione tipica (75MB), e come per tutti i giochi di guida un bel volante fa al caso vostro. Altrimenti sono anche supportati (e bene) i joystick dotati di force-feedback.

Microsoft

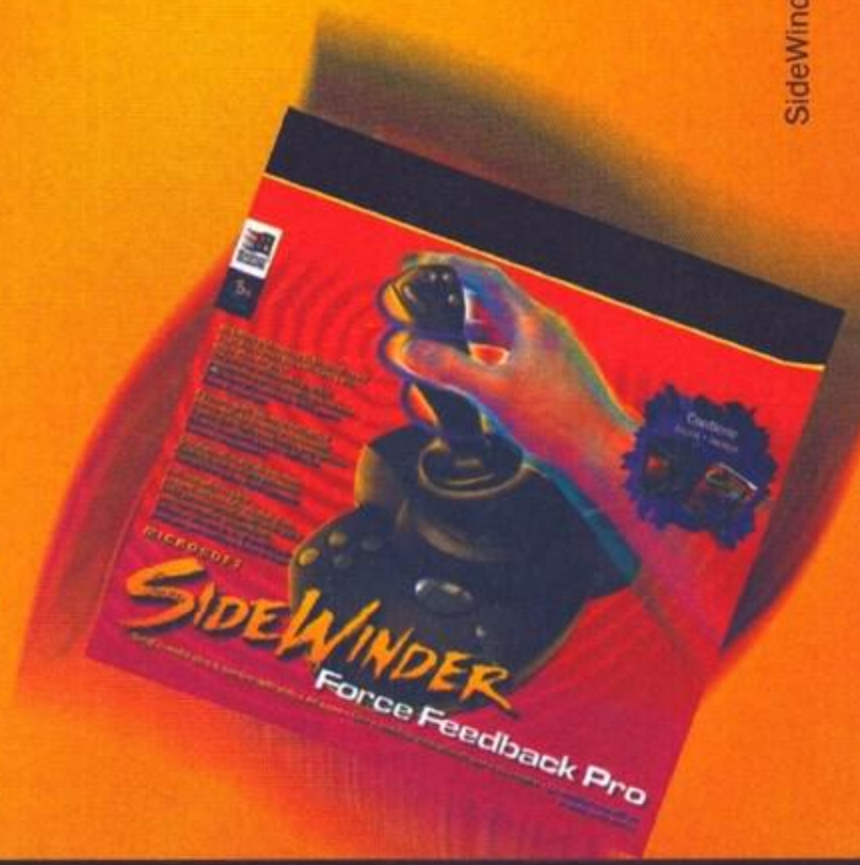
SideWinder

Force Feedback Pro

# feel the ACTION!

SideWinder, "Dove vuoi andare oggi?"e Microsoft sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Vuoi un'esperienza elettrizzante? Preparati al massimo coinvolgimento di una sessione di gioco ultra-reale con il nuovo joystick Microsoft SideWinder® Force Feedback Pro! Finalmente potrai sentire tutti gli urti, i colpi, l'attrito e la forza di gravità dei tuoi giochi preferiti direttamente sul joystick, cioè sulla tua mano. Force Feedback Pro ha 16 funzioni programmabili, possibilità illimitata di creazione di profili di gioco, 8 pulsanti con doppia funzione, hat switch a 8 direzioni, acceleratore digitale incrementale, rotazione 3D e tutta la potenza di un microprocessore on board. Come se non bastasse, include anche 18 profili per i giochi più famosi, il software GDS 2.0 e due fantastici giochi Force Feedback: "Interstate '76" e "MDK: missione laguna beach". Force Feedback Pro fa parte della linea Sidewinder Microsoft, la più evoluta famiglia di joystick e gamepad ottico-digitali esistenti, che comprende anche il nuovo joystick SideWinder Precision Pro.
Microsoft SideWinder: il massimo in termini di programmabilità, velocità e precisione.
Per saperne di più telefona al 02/70.398.398, risponde Microsoft.



**Joystick unici per giocatori estremi!**

**Microsoft**

Dove vuoi andare oggi?®

www.microsoft.com/italy/

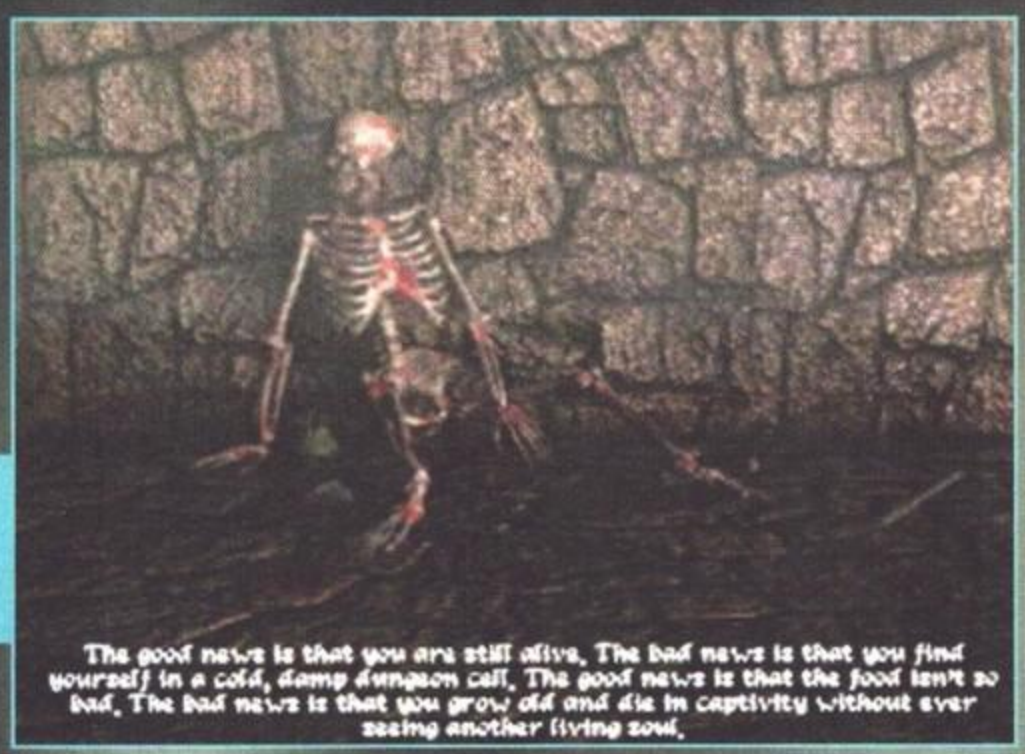
# BATTLESPIRE

**Il successore di Daggerfall arriva sui nostri monitor preceduto dalla fama dei suoi bug. Non è proprio una bella presentazione, ma chissà, forse l'abito non fa il monaco...**

Quel Daggerfall che uscì nel 1996 è stato sicuramente un gioco molto controverso, a causa del dibattito tra chi apprezzava la libertà d'azione e la flessibilità del sistema di creazione del personaggio, e chi invece non digeriva la realizzazione non proprio impeccabile. In pratica il classico dibattito che contrappone la giocabilità alla tecnica. Ricordo una serie di accesi dialoghi con FBS durante i quali difendevo la possibilità di fare sostanzialmente quello si vuole mentre a lui venivano i crampi ogni volta che si parlava del motore grafico. Chi dei due aveva ragione? Difficile a dirsi, la cosa migliore era semplicemente prendere, giocare e farsi un'idea propria, strada seguita con successo dalla maggior parte delle persone. Il fatto che ci sia stato un dibattito significa comunque che il gioco era in grado di far parlare di sé, cosa che proietta una certa attesa su questa specie di seguito. Perché dico 'specie di seguito'? In realtà la Bethesda, nel tentativo di sfruttare a fondo il mondo di Tamriel, sta introducendo più linee diverse tutte ambientate su questa terra ma che si differenziano per il tipo di gioco: Arena e Daggerfall sono stati i primi due episodi della collana Classic, giochi di ruolo tradizionali la cui terza parte si chiamerà Morrowind e uscirà a fine '98, Battlespire è il primo episodio della serie Legend, che ha la peculiarità di mettervi a confronto in chiave spiccatamente dinamica con eventi fondamentali della storia di Tamriel. Redguard, anch'esso in arrivo tra breve, sarà invece il primo episodio della serie Adventure e sarà basato sull'azione invece del ragionamento.

Ora è tutto chiaro? Bene, se già vi ho deluso dicendo che Battlespire non è il seguito di Daggerfall, ora preparatevi alla prossima mazzata: non essendoci legami diretti non si possono importare i personaggi! Dovrete dunque ripartire da zero, facendovi bastare quello che passa il convento e scegliendo bene le vostre caratteristiche in base all'obiettivo della missione: portare a casa la pellaccia. Dovete sapere che il Battlespire non è altro che un'arena mantenuta dai maghi Imperiali, l'elite della società tamrieliana che ha creato questo luogo immaginario dove tutti possono testare la loro abilità. Il rischio di venire uccisi non è reale, perché a entrare nel Battlespire è solo una proiezione immaginaria del concorrente. Per chi esce sano e salvo il premio è la promozione a membro delle Guardie Imperiali, il massimo della carriera di un guerriero. Vogliamo scommettere che quando ci proverete voi succederà qualcosa di strano?

Arrivando al cancello d'ingresso dell'arena trovate morto il mago guardiano, brutto segno visto che si tratta di un individuo non certo alle prime armi. Di lì a poco scoprirete che nel Battlespire c'è stata una rivolta e che i maghi sono stati tutti sconfitti da una creatura estremamente potente, un Daedra di nome Mehrunes Dagon che tra i compagni di merenda annovera pure Jagar Tharn (il potentissimo rinnegato di Arena). Non si può più uscire dal Battlespire coi mezzi convenzionali, l'unico modo è salire tutti e sette i livelli fino al palazzo di Dagon, posto sulla sommità della costruzione, che ospita l'unico portale




In Battlespire non si muore mai. Se verrete sconfitti, infatti, uscirete dalla dimensione parallela per tornare in quella reale, dove avrete la bella possibilità di passare tutto il resto della vita in isolamento.

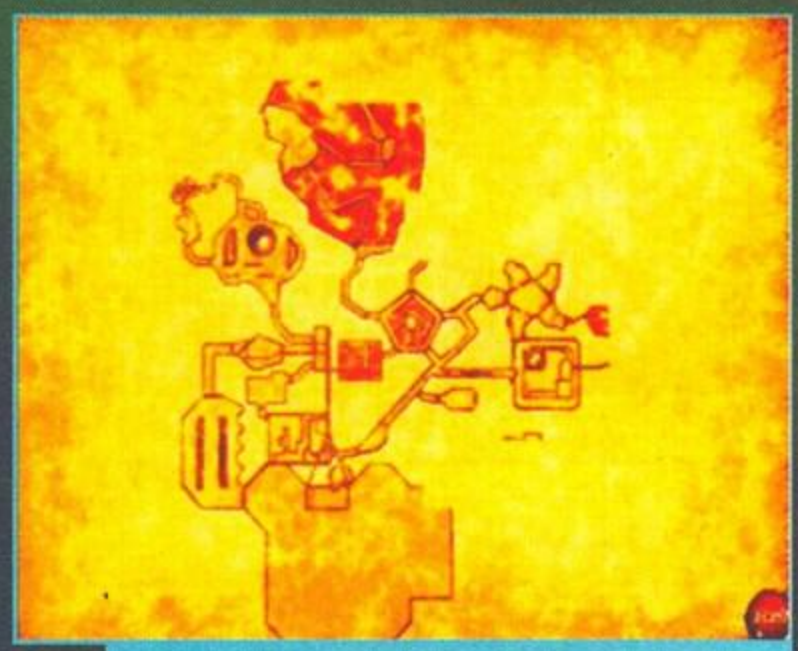
La scoperta di rampe, scale e discese sarebbe anche piacevole, se non fosse seguita dall'incontro con il padrone di casa.

Dovreste sentire il sonoro di questa scena! Il nemico continua a ridere e venirmi addosso, poi si accorge del baratro e fa dietrofront. Pian piano io lo sto trasformando in puntaspilli e lui continua a ridere, forse è masochista...

La situazione è disperata. Ho pochissima energia e devo tenere a bada un guerriero e il Vermai che lo segue. Peccato che io sia un bretone, con l'arco non c'entro niente e in pochi istanti mi saranno addosso.

Un'altra immagine dell'intro. Chi sarà l'essere sospeso in mezzo alla corrente d'energia?

per tornare a casa. Potete giurarci che Mehrunes non vi accoglierà a braccia aperte.
Questo gioco mostra subito la maggior componente avventurosa prevista dalla serie Legend, visto che dopo aver creato il personaggio verrete subito catapultati in mezzo ai guai. Il sistema si basa innanzitutto sulla scelta di una razza (date un'occhiata all'apposito box), in base alla quale i punteggi di base delle



La mappa automatica è fatta molto bene. La grafica ha un look invecchiato sicuramente più gradevole dei soliti diagrammi in stile AutoCAD.

varie caratteristiche saranno leggermente modificati. Dopodiché potrete modificare a piacimento i punteggi delle abilità in modo da creare una classe, che in pratica è la professione del personaggio. Naturalmente vi converrà scegliere un equipaggiamento adatto, evitando di consumare un sacco di punti-creazione per dotarvi di un enorme spadone quando ad esempio siete degli elfi silvani (ben più abili con l'arco). Per chi vuole fare in fretta esistono una ventina di classi predefinite, ma c'è da dire che, a parte le primissime volte, l'intero processo non porta via più di dieci minuti.
All'interno del Battlespire la visuale è tridimensionale in prima persona, basandosi su quell'engine primi-

Questa stanza è un punto speciale nel quale lo scenario di Battlespire si fonde con quello di Quake. Impossibile? Infatti. Basta premere i giusti pulsanti sul muro e potrete passare dall'altro lato.

## PRIMA DI TUTTO LE RAZZE

Come dicevo nel testo (i box si leggono per ultimi!), la scelta della razza garantisce bonus più o meno alti a determinate vostre abilità. Eccovi le attitudini delle sei razze di Battlespire, tenetene conto quando scegliete la classe:

- Guardie Rosse
Sono i combattenti per eccellenza. Oltre ai bonus in combattimento, questi personaggi sono rapidi e dotati di una buona costituzione.

- Bretoni
Il classico popolo civilizzato, che grazie a un alto livello d'istruzione consente ai suoi appartenenti di dominare gli effetti della magia.

- Nord
L'equivalente tamrieliano dei Vichinghi, ben dotati in battaglia (sebbene inferiori alle Guardie Rosse) e resistenti al freddo anche magico.

- ELFI ALTI
Alti, magri e dalla pelle dorata, si tratta delle classiche creature scostanti che non si mescolano al resto della civiltà. Bravi quanto i Bretoni nell'arte della magia, hanno però una resistenza inferiore agli attacchi che ne fanno uso.

- ELFI SILVANI
I cugini simpatici degli elfi alti sono i migliori con l'arco e sviluppano naturalmente grandi doti di agilità e velocità.

- ELFI SCURI
Invece di rispettare la tradizione, che li vuole cattivi e reietti, gli elfi scuri di Battlespire sono eccezionalmente portati per la magia e rivaleggiano con le Guardie Rosse quando bisogna incrociare le spade.

Nella schermata di status avrete sott'occhio tutto quello che riguarda il personaggio: caratteristiche, livello delle skill e configurazione (chiamiamola così) degli armamenti indossati.

Ecco una delle cinque 'ancore' energetiche che bloccano il portale del primo livello. Notate sulla destra la texture del bottone, talmente piatta da sembrare un volantino.

tivo che ai suoi tempi suscitò le ire di Fabio e molti altri. Si usa la tastiera per muoversi, senza dondolamento, mentre il mouse serve a orientare la visuale. Il tasto destro consente di attaccare, quello sinistro d'interagire con gli oggetti. Si può interagire anche in un secondo modo, e cioè premendo l'apposito tasto che fa comparire il cursore. Così dovrete solo puntare e cliccare. Naturalmente tutti gli oggetti hanno delle caratteristiche proprie (peso, resistenza in caso di armi, effetti vari per le pozioni etc.) e li si potrà usare dalla schermata dell'inventario. Le armi sono abbastanza numerose, cosa molto importante visto che il 99% delle creature del Battlespire vi sono ostili. Si avvicineranno camminando sull'aria, visto che sono delle bitmap, e potranno attaccarvi o rivolgervi la parola. Ha senso parlare solo con i personaggi più potenti, gli altri vanno semplicemente spazzati via. Usando con successo le varie abilità (tra cui quelle di combattimento) i relativi punteggi saliranno, tenendo sempre presente che il livello di un'abilità non può mai superare quello della caratteristica che la domina. L'abilità con la spada, ad esempio, non potrà mai salire sopra la forza. Le caratteristiche generali si possono aumentare solo tra un livello e l'altro.

A questo punto buttatevi nel Battlespire e... Un momento! Non ci stiamo dimenticando qualcosa? Da che mondo è mondo non esiste gioco fantasy senza la magia! Tamriel non fa eccezione, gl'incantesimi sfruttano l'energia magica (non è un errore, si scrive proprio così) della quale avete a disposizione un certo quantitativo. Ogni incantesimo ha tre o quattro caratteristiche che ne determinano il costo di lancio. Da notare che le formule più importanti si possono assegnare ai tasti funzione, in modo da lanciarle 'on the fly' senza por tempo in mezzo. Io vi consiglierei di non contare troppo sull'artiglieria magica, nel Battlespire ho già trovato tanti cadaveri che indossavano la tunica...

*Alessandro La Spada*

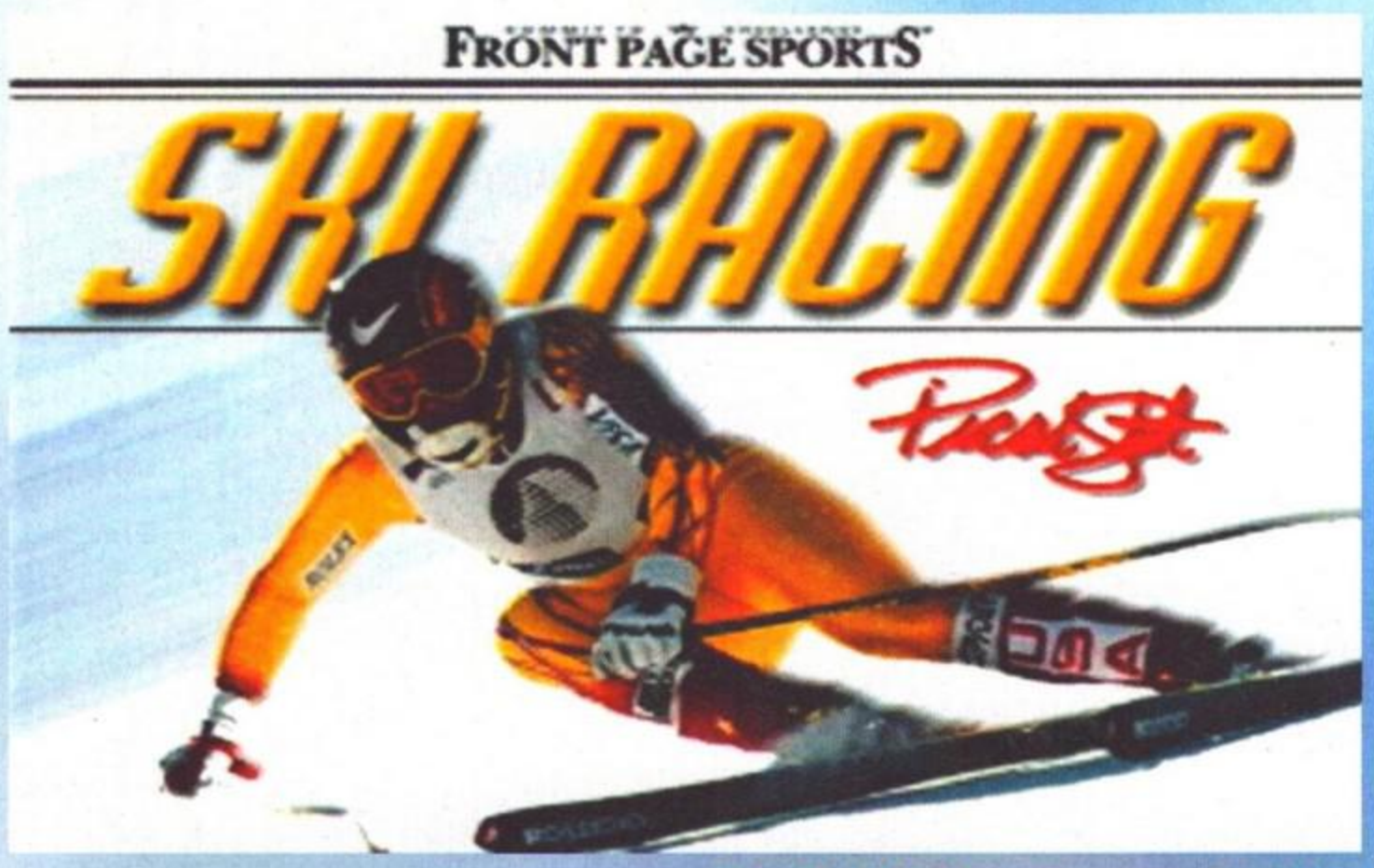
Questi Scamp sono dei veri falliti: piccoli e insignificanti, ma comunque rissosi e desiderosi di ricevere un pugno sui denti.

**Se potevo passare sopra le brutture del motore grafico della Bethesda all'inizio del '96, un discorso del genere non posso più farlo al giorno d'oggi. Non dico che bisogna fare per forza qualcosa di eccezionale, ma nel momento in cui uno decide di fare un gioco treddì, deve anche accettare di rispettare determinati standard, quali ad esempio il supporto per le schede accelerate o 3Dfx che dir si voglia. Al contrario la Bethesda non accenna ad abbandonare questo engine che gira ancora sotto DOS, con le texture tutte sgranate e i nemici a mappa di bit che restano incastrati nelle pareti... A ciò aggiungete una quantità industriale di bug, sulla quale non mi sono soffermato nell'articolo ma che in effetti facevano crashare il gioco ogni due secondi, mettendo a repentaglio l'integrità del vostro hard disk. Devo dire che con l'ultima versione della patch (1.5) non ho avuto problemi di sorta, ma se non ci penseranno le riviste a distribuirla su CD (tenete d'occhio anche il nostro, in caso d'inclusione Stefano non mancherà di annunciarvelo) tutti gli utenti non internettiani resteranno coi loro problemi.**

**Giunti a questo punto non voglio essere troppo critico: il sistema di creazione del personaggio è molto personalizzato e l'interfaccia è facile, a parte la continua necessità di attivare il puntatore per prendere gli oggetti. La trama è stimolante, almeno all'inizio. Battlespire non è proprio male, il punto è che, se non siete dei fanatici delle Elder Scrolls, non vedo altri motivi per comprarlo.**

## HARDWARE

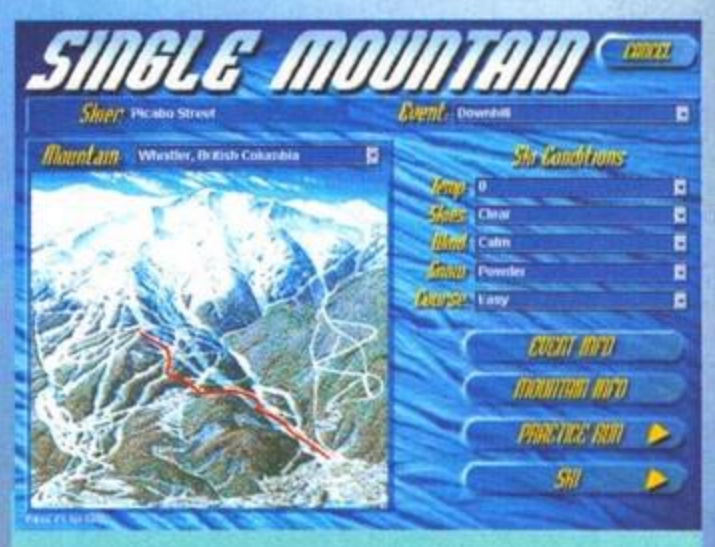
**Per giocare senza problemi a Battlespire serve... molta fortuna! Scherzi a parte, i requisiti minimi includono un P133, 16 MB di RAM, DOS 5.0 o superiore, una scheda video compatibile SVGA, un lettore CD 4x e la solita SoundBlaster. Non sono supportate schede acceleratrici e Direct3D. Prima d'installare il gioco fate in modo di disporre della patch, scaricabile dal sito della Bethesda e da molte altri siti 'giocosi'.**



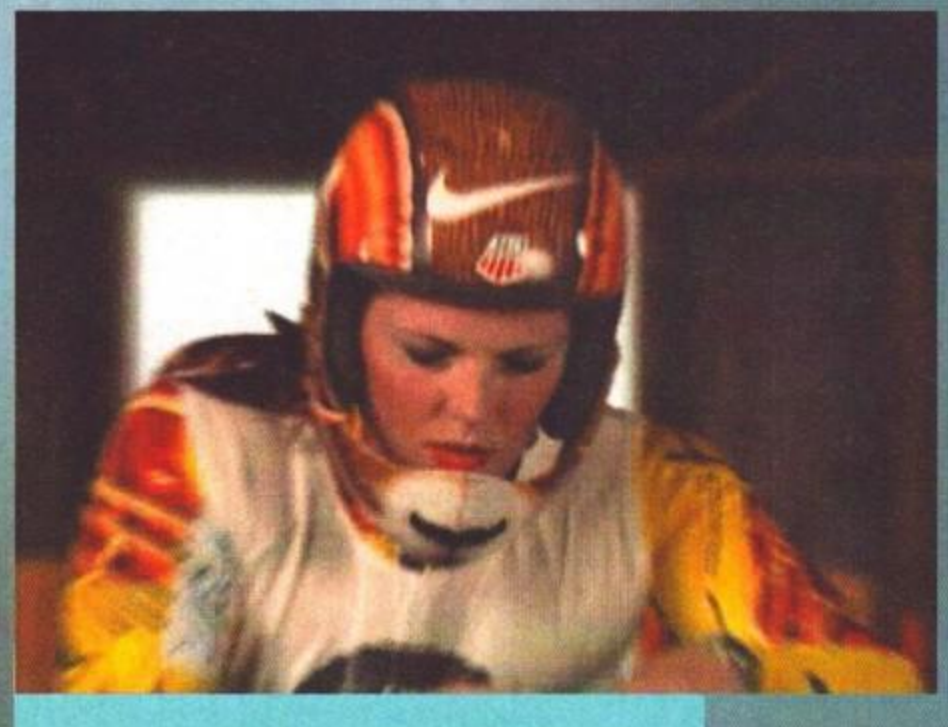

**La Sierra cerca gloria nel genere degli arcade sportivi con un nuovo capitolo della serie Front Page Sport. Purtroppo, come direbbe l'uomo con un cagnotto al posto dello stomaco, nooon ce la fa...**

Da quando Alberto Tomba è tornato a impugnare la forchetta e a infilare tortellini ripieni piuttosto che paletti, sembra essere scemata la febbre italiana per il circo bianco e a nulla sembrano valere le dimostrazioni di carisma di gente come Christian Ghedina o della Deborona nazionale. Insomma, il mondo dello sci sembra aver perduto quell'aurea magica che solo quattro o cinque anni fa lo aveva fatto balzare prepotentemente in testa alle classifiche di gradimento di pubblico e critica, stracciando altri sport ben più blasonati come la Formula 1 o lo squash (questa era sottile...). Nonostante questa fase di semi appannamento, tuttavia, le prossime Olimpiadi Invernali hanno suscitato un vero e proprio vespaio e ovunque non si fa che parlare di questa fantomatica Nagano, ridente cittadella giapponese e sede prescelta per le ormai imminenti gare.
Anche il mondo videoludico, da sempre sensibile a questa tipologia di fenomeni (specialmente quando si tratta di sfruttare un ben determinato hype per riempire la saccoccia...) non poteva non entrare in qualche modo nel merito della vicenda e i titoli annunciati per le varie piattaforme sono davvero molti. Ho appena finito di visionare alcuni giochi ambientati tra sci e tavole da snowboard per Playstation e N64 e il giudizio finale è stato tutto sommato positivo. Pertanto non appena vista la confezione di questo Ski Racing ho accettato di buon cuore la review, se non altro per vedere il nostro caro vecchio picci all'opera in uno scontro quasi diretto. Purtroppo le macchine con il cuore Intel sembrano uscire sconfitte da quello che si può dedurre da questa prima sfornata di giochi e ciò abbastanza inspiegabilmente. Dalla nascita della nuova era videoludica (dovete infatti sapere che l'uscita delle schede accelerate verrà indicata come l'anno zero e da quel momento in poi si conterà in positivo o in negativo: "oggi è il 205 dopo la 3Dfx", asserirà con tono distaccato il redattore stanco che si appresta a recensire un titolo loffia. "Tale gioco è uscito il 34 ante3Dfx", apostroferà con la consueta sagacia il caporedattore in vena di scherzoni... e così via in un crescendo di sana tristezza...), ehm... che cosa stavo dicendo? Bof, questa enorme parentesi mi ha fatto perdere il filo... comunque il messaggio è uno solo: Ski Racing è deludente e insoddisfacente sia sotto il profilo tecnico sia sotto quello meramente giocoso. Il problema, ovviamente, non sta nell'hardware e nel fatto che le console siano o meno meglio del PC, ma più semplicemente nella cattiva programmazione dei genialoidi della Sierra. Comunque, rimandiamo al commento finale un corposo approfondimento di questi temi spinosi e vediamo ciò che ci offre il titolo in esame. La licenza di Ski Racing è semiufficiale, nel senso che pur non essendo presenti tutti i nomi e tutti i marchi del circo bianco, alcuni sponsor, alcuni tracciati e alcuni sciatori rispondono all'appello in maniera abbastanza fedele alla realtà. E' il caso, per esempio della sciatrice statunitense Picabo Street, nome che non indica una traversa di Piccadilly, ma una ragazzona bionda abbastanza aggraziata e carina (dote questa un po' rara tra le discesiste). Lo stesso dicasi per alcune note marche tecniche. Questa scelta curiosa lascia intuire che qualche sponsor danaroso abbia in qualche modo caldeggiato la realizzazione di questo titolo e, si sa, quando sono i soldi e non il cuore a guidare le azioni si diventa... ricchi. Nel secondo caso, invece si diventa ciechi. Per quanto concerne

Non vi fate ingannare dal dinamismo di questa foto, in realtà le animazioni e i movimenti degli sciatori sono abbastanza scattosi e improvvisi. Peccato.

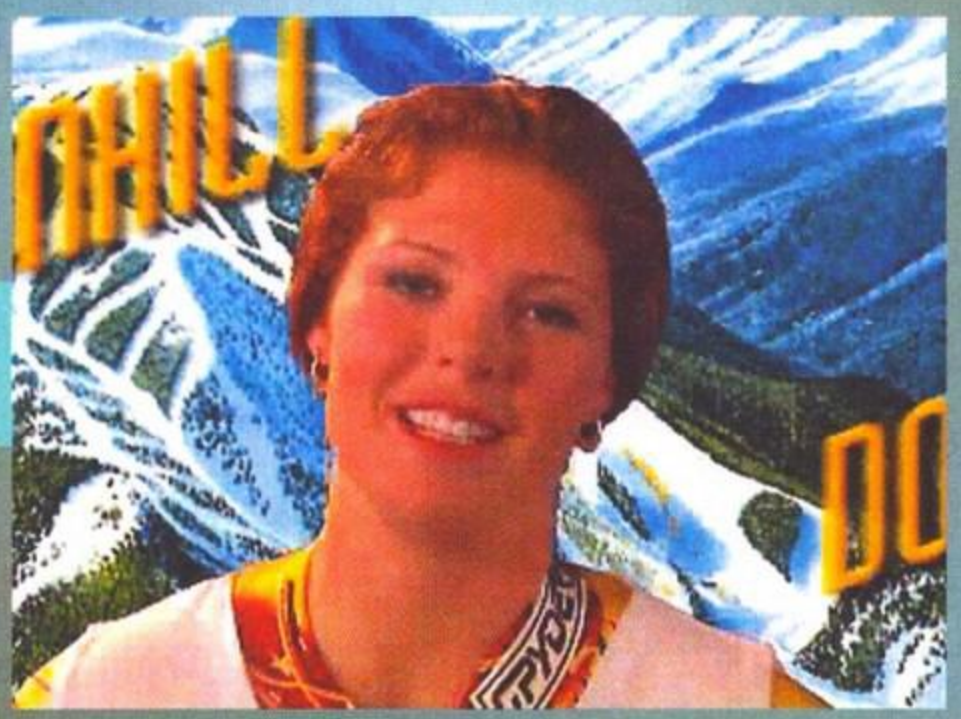



Le condizioni atmosferiche possono essere bellamente personalizzate. Vi segnalo, in questo frangente la presenza di un sito Internet interamente dedicato a questo giochino: www.sierra.com/titles/ski
Mi raccomando, inseritelo nel bookmark...



Il filmato introduttivo ci regala una graziosa sciatrice che ripassa mentalmente il tracciato di gara, percorrendo con lo sguardo e con i movimenti ciascuna curva del tracciato che di lì a poco affronterà. La sensazione è di quelle che si ricordano. Peccato che poi il gioco non mantenga le attese.

L'editing degli sciatori è quantomai semplice e al tempo stesso limitato. Non crediate, infatti, di poter modificare a piacimento i vari parametri. Le scelte sono sempre predefinite tra tre o quattro possibilità.



Questo bel faccino è quello della protagonista del gioco: Piccabo Street. Non sarà Lara Croft, ma non è nemmeno da conserva...

Abbiamo osato un po' troppo e il nostro carissimo sciatore ha salutato. Probabilmente la corsa in elicottero verso l'ospedale sarà più divertente della discesa che stavamo effettuando.

In alcuni frangenti, agendo sull'apposito tasto, sarà indispensabile ricorrere alla classica spinta da pattinatore. Ciò è inevitabile, per esempio, dopo una rovinosa caduta.

zio disponibile per sottolineare l'assurdità di una scelta del genere. Va bene che il gioco possa essere solamente e interamente dedicato alle due tavole parallele e che pertanto le altre discipline alpine possano essere lasciate a casa, ma lo scarso livello di profondità con cui anche le prove sciistiche vengono trattate lascia un po' basiti. L'impostazione generale è decisamente arcade e nulla o quasi è lasciato alla simulazione. Basta pensare ai botti incredibili che farete e al fatto che immediatamente dopo lo sciatore sarà immediatamente pronto a ricominciare. Ma non solo. La sensazione che si ha sciando è tutto fuorché quella di sciare e non basta a far credere di essere sulla neve il fatto che gli sci siano incontrollabili e si sdruccioli da tutte le parti. Almeno la velocità di scorrimento è buona e la sensazione di sfrecciare è presente, anche se in alcuni casi per mancanza di punti di riferimento si ha la sensazione di essere fermi o di andare più piano di quanto non si faccia in realtà. Ostico il sistema di controllo e la direzionabilità.

Le gare possono essere affrontate sia singolarmente (Single Mountain) che in blocco, in una specie di mini olimpiade (Season). E' anche possibile gareggiare in un'unica sede montana, cimentandosi in tutte le gare disponibili o sfidando uno o più amici in una competizione singola. In questo casi si ha a che fare con la modalità denominata con non poca fantasia Hot Seat.

Unica concessione allo spettacolo sono gli incredibili salti che riuscirete a compiere ogni volta che arriverete nei pressi di terrapieni, piccole gobbe o impressionanti muri improvvisi.

la struttura di gioco vera e propria sappiate che si tratta di un'anomala simulazione di olimpiadi invernali, dato che contempla alcune discipline, ma ne esclude clamorosamente altre. In altre parole Ski Racing va preso non tanto come un gioco multievento tipo Daley Thompson Decathlon, Summer Games o Winter Challenge, giusto per citarne un paio entrati nel mito e ai quali si ispirano più o meno tutti gli altri giochi che attualmente strizzano l'occhio alle olimpiadi di Nagano, quanto un titolo dedicato a grandi linee allo sci alpino (è infatti esclusa qualsiasi disciplina legata a sci da fondo, biathlon et similia). Gli eventi rappresentati sono solamente quattro e riguardano le principali competizioni di velocità: Slalom Speciale, Super G, Slalom Gigante e Discesa Libera. Non credo sia necessario sprecare caratteri sulla loro descrizione e sarà meglio utilizzare lo spazio disponibile per sottolineare l'assurdità di una scelta del genere.

E' possibile personalizzare gli atleti ritoccandone l'aspetto, agendo sia sul sesso che sul vestiario. In tal senso si può cambiare il colore di casco e tuta, lo sponsor tecnico, la tipologia di sci e gli scarponi con attacchi annessi. Non è che queste variazioni influiscano in qualche modo sul comportamento in pista (l'unica cosa che un po' si sente sono i vari modelli di sci), ma contribuiscono a rendere un pelino più interessante un gioco di per sé abbastanza triste.

Il design dei tracciati non è particolarmente entusiasmante e se avete giocato a Coolboarders su Playstation potete capire a cosa mi riferisco. Inoltre, la sensazione di velocità va e viene, dato che in molte sezioni mancano punti di riferimento netti.

La discesa è terminata e la folla si prepara ad applaudire o a fischiare. Tutto il mondo è paese...

Da segnalare anche l'opzione di replay, gestita in classico stile Sierra interamente tramite un pannello di comando che ricorda quello di un videoregistratore. In questa sezione sono accessibili anche altre visuali ed è possibile giocare con gli spezzoni di gara in modo da costruire una sorta di filmati in stile televisivo.

Per quanto riguarda la modalità di gioco multiplayer, oltre al canonico collegamento seriale o tramite modem sarà presto attivata un'area su Internet in cui si terrà una sorta di campionato virtuale. Il problema, semmai, sarà quello di reclutare degli impavidi e sprovveduti partecipanti. E adesso saluuuto perché mi si sta scongelando il frigo...

***Stefano Lisi***

**Come avrete già avuto modo di intuire sbirciando il voto in fondo alla recensione, non è che questo Ski Racing mi sia piaciuto poi così tanto. La ragione è semplicissima: non l'ho trovato divertente. Tralasciando, infatti, tutti quelli che possono essere i pur importantissimi discorsi legati alla realizzazione tecnica e all'adeguatezza del motore grafico, se un gioco non coinvolge e non diverte non può assolutamente essere considerato in maniera positiva.**

**Se a ciò aggiungiamo che raramente ho visto una scheda accelerata sfruttata tanto male, la conclusione non può che essere quella sintetizzata da un bellissimo 77 che per alcuni potrà anche portare alla mente le gambe delle donne di tomboliana memoria (il Natale, in fondo non è poi così lontano...), ma che per la maggior parte dei lettori è solamente indice di discreta mestizia. L'aspetto grafico non è assolutamente sufficiente, specialmente considerando gli standard attuali e il supporto hardware sfruttabile dal gioco. Ski racing è il primo titolo per 3Dfx che non sembra per 3Dfx e credo che le foto sparse qui attorno non facciano altro che testimoniare questa sensazione. Va bene che la neve è bianca ovunque, ma qui si sta un po' esagerando. E dove sono gli effetti di nebbia, pioggia e nevischio tanto decantati nel manuale? Come mai tutto scatta in maniera sensibile e mancano decine di frame di animazione? Come mai si notano di tanto in tanto, anche se la grafica da muovere non è molta, fastidiosi effetti di bad clipping? Non ci siamo, proprio non ci siamo. Inevitabilmente, poi, queste carenze tecniche finiscono con il minare anche la giocabilità e la longevità, specialmente per lo scarso controllo che si ha sullo sciatore. Il tentativo di simulare la derapata e lo slittamento sul manto bianco, infatti, invece di aumentare il realismo non fanno altro che aumentare il senso di frustrazione quando, per l'ennesima volta lo sciatore si imbruttisce come solo il Bossetti all'Harley Rock riesce a fare. Inoltre le discipline simulate sono soltanto quattro, una scelta alquanto discutibile, specialmente considerando il fatto che in epoca pre olimpica si stanno annunciando dozzine di titoli invernali.**

**H A R D W A R E**

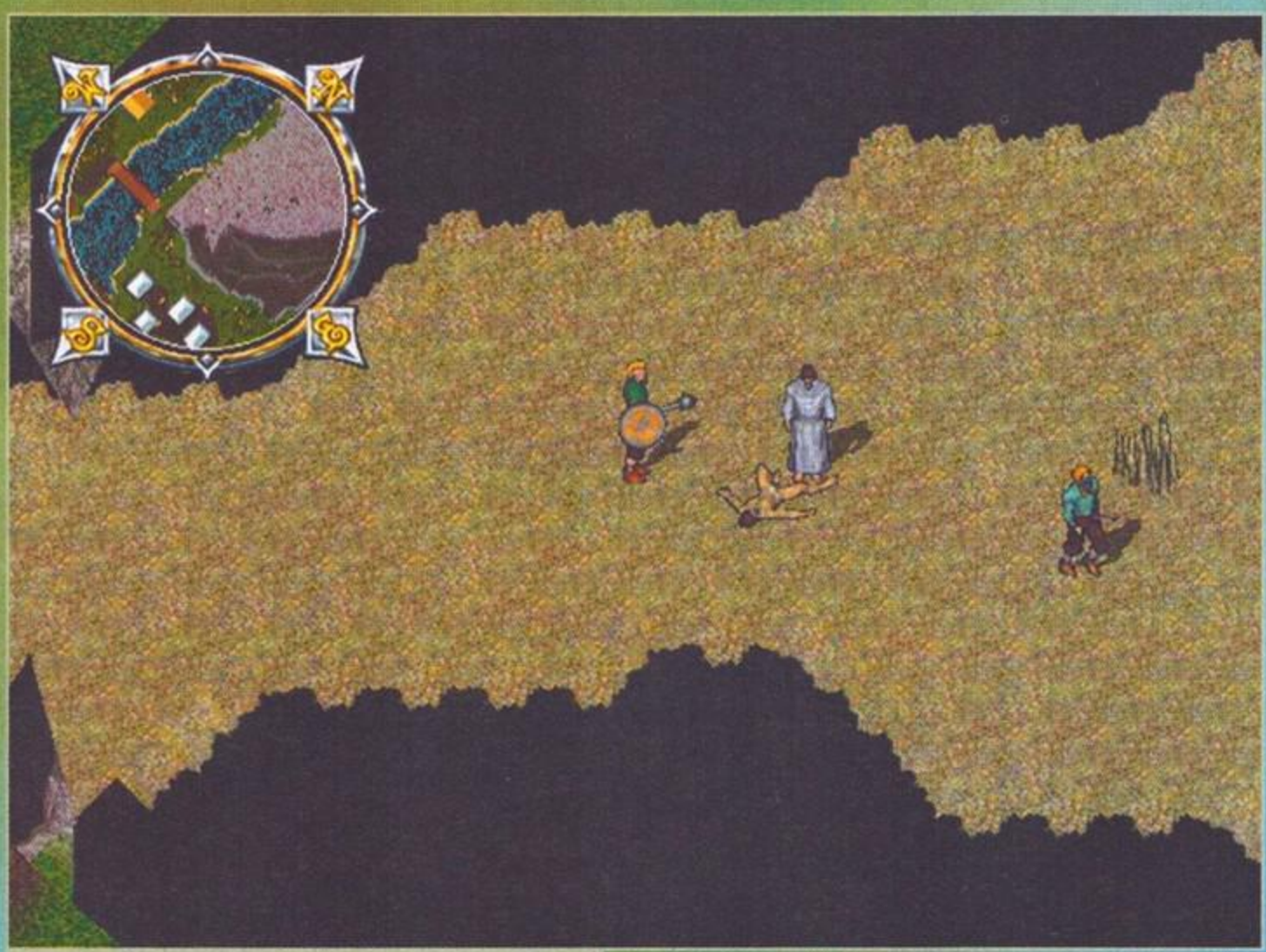
**Per divertirvi con Picabo Street dovreste essere il suo sciolinatore preferito. Per giocare con il titolo a lei dedicato, invece, vi basterà possedere un Pentium 90 (anche se è vivamente raccomandato un bel 133), equipaggiato con 16MB di RAM, lettore a quadrupla velocità, SVGA 1MB, 75MB di spazio libero su hard disk (ma quando la finirà la Sierra di installare assieme al gioco le sue famosissime e letali utility?), Windows 95 e una scheda audio compatibile. E' vivamente raccomandata anche una onesta 3Dfx.**

# ULTIMA ONLINE

**Britannia sbarca su Internet e ora vive di vita propria. Venite e datevi da fare, nel regno di Lord British c'è postoper tutti!**

L'attesa è stata dura, ma alla fine l'epico progetto della Origin è diventato abbastanza stabile da permetterci d'impostare una recensione come si deve. Già durante la fase di testing ci è stato proposto di provare il gioco, ma la precarietà del sistema (soggetto a continue implementazioni e modificazioni da parte del team di sviluppo) ci ha indotto ad aspettare che il tutto fosse definitivamente assestato. A dire la verità io ero talmente curioso che il rischio l'avrei corso, ma certe volte bisogna tenersi a freno per fare le cose per bene... Speriamo che voi siate d'accordo.
Come ben sapete Ultima Online è la trasposizione internettiana della famosa saga che ha per protagonista un crociato dalla testa di latta, l'Avatar. Al posto che restare confinato sui PC dei singoli utenti, questo mondo fantasy viene ora messo su alcuni server e aperto all'ingresso di chiunque voglia collegarsi, agendo così in contemporanea con migliaia di altri giocatori. Non sperate comunque di trovare l'Avatar e lolo in giro per i bar, la Britannia di cui stiamo parlando si trova in un universo parallelo. Come fare a collegarsi? Semplice, basta installare il client contenuto sul CD e sfruttare il proprio accesso a Internet. Entrerete in pratica in una gigantesca arena multiplayer che, a differenza di Battle.net o M-player, non è uno scenario asettico. Ha una sua evoluzione, una società che cresce e si sviluppa con o senza il vostro aiuto. Il vostro personaggio ha un passato, un presente e un futuro - e li conserva finché non decidete di abbandonarlo. Non c'è uno scopo prefissato: dopo essersi registrati presso la Origin (ogni copia di UO dà diritto a 5 personaggi contemporanei, quindi potete usarla in tanti), il giocatore può connettersi quando lo desidera e vivere per qualche ora nei panni del suo alter ego medievale. C'è chi cerca un lavoro, chi si esercita nella lotta per migliorare le sue abilità, chi esplora e basta, oppure chi va in cerca d'avventure.

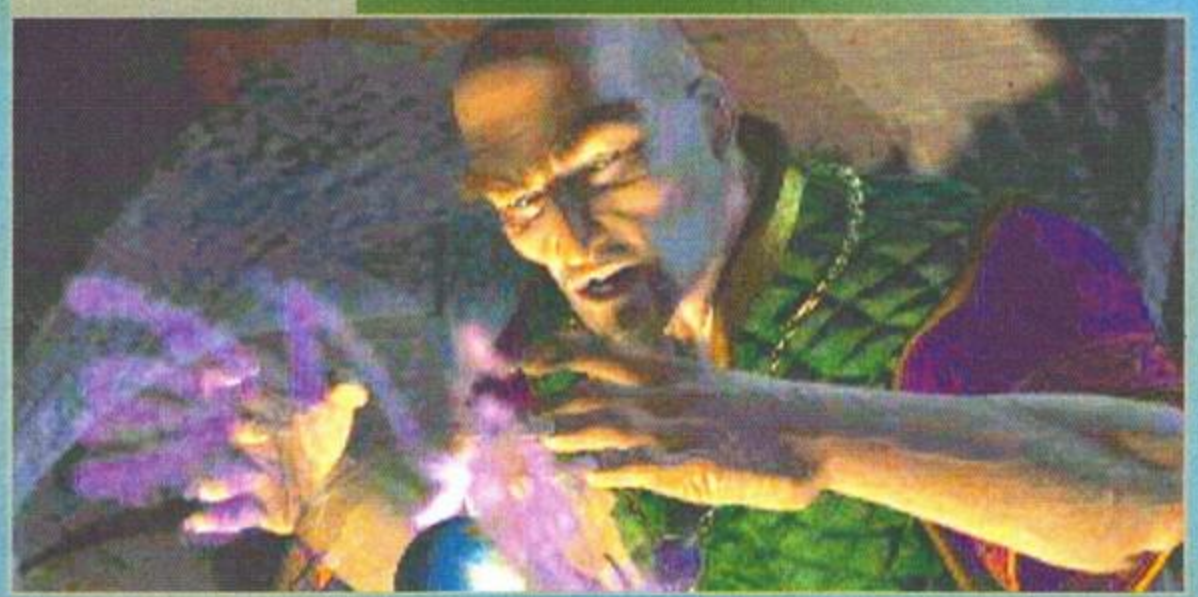
Un giorno troverò quel prete con la tunica grigia! Ho messo il sacco a pelo per terra, sono andato a prendere il manuale del gioco e al mio ritorno non c'erano più né lui né il sacco!



L'uomo in tunica al centro della schermata non è un prete né tantomeno un mago, bensì il fantasma di un povero personaggio appena ucciso da quello che si sta allontanando.

Attaccando qualcuno all'interno di una città provocherete l'arrivo delle guardie, cosa che il tapino alle mie spalle sta cercando di accelerare chiamandole a gran voce.

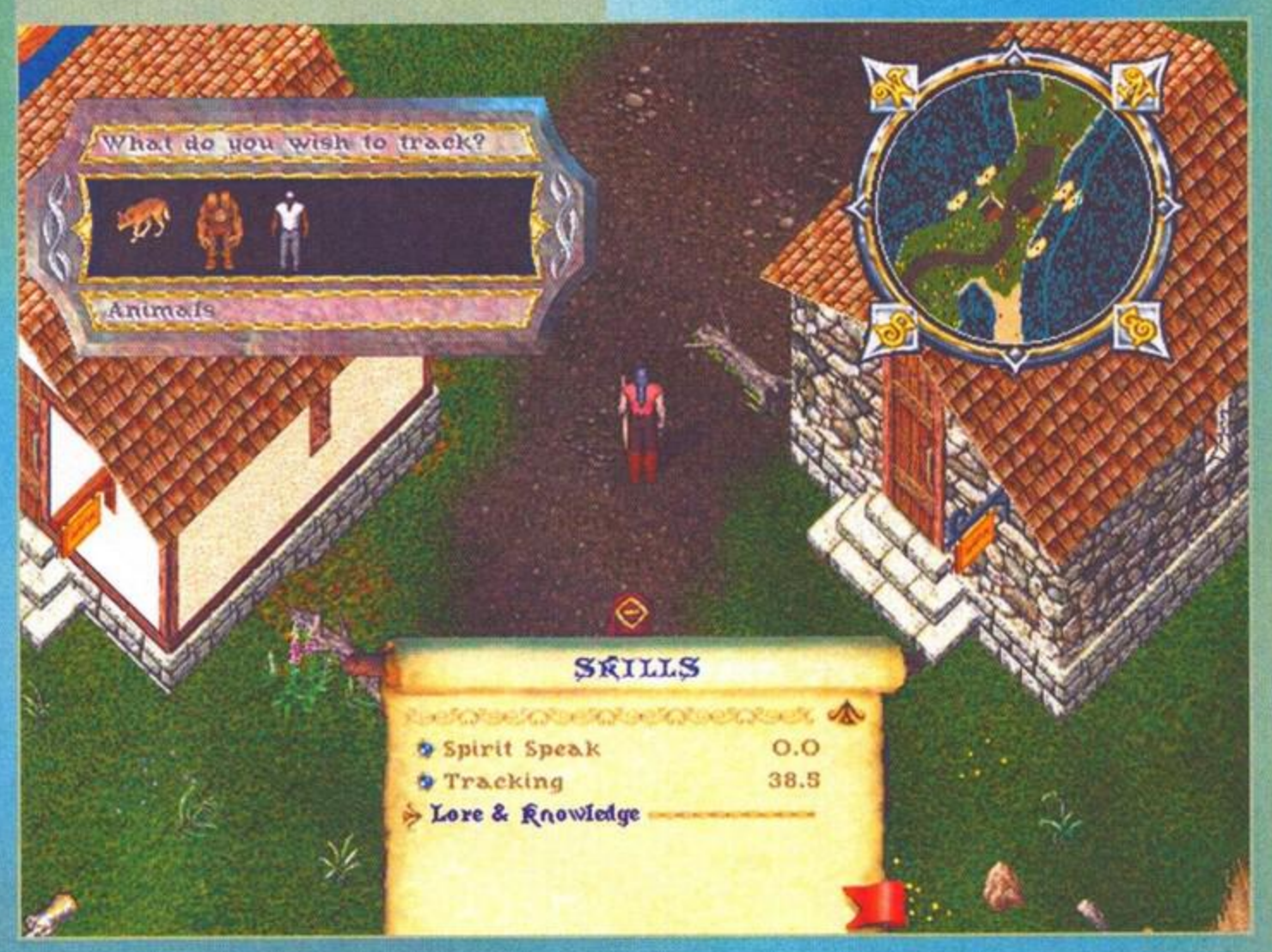
Questo è Mondain, l'odioso mago che causò la fine dell'antica Sosaria



## IL GIORNO IN CUI MORI' LORD BRITISH

**La fase di testing di UO ha coinvolto un numero spropositato di partecipanti, nell'ordine delle decine di migliaia di unità, ed è stata caratterizzata da situazioni a loro modo divertenti tra cui quella della morte di Lord British. Uno dei tester, Rainz, aveva scoperto un bug che consentiva di uccidere gli altri personaggi senza il minimo problema, ma non lo ha rivelato allo staff fin quando non è stato scoperto a trarne vantaggio. Gli è stato intimato di smetterla, ma lui non se n'è dato per inteso e ha continuato a fare come se niente fosse. Stando ai comunicati ufficiali, Lord British l'ha attirato in trappola per scoprire il suo numero di account, dandogli la possibilità di esercitare sui di lui questa specie di trucchetto... che infatti ha funzionato: il re è morto, Rainz è stato espulso per raggiunti limiti di sopportazione e subito si è scatenato il dibattito tra i suoi sostenitori e quelli che stavano con la Origin. A prescindere da chi avesse ragione, resta il fatto che anche uno come Lord British ha morso la polvere!**

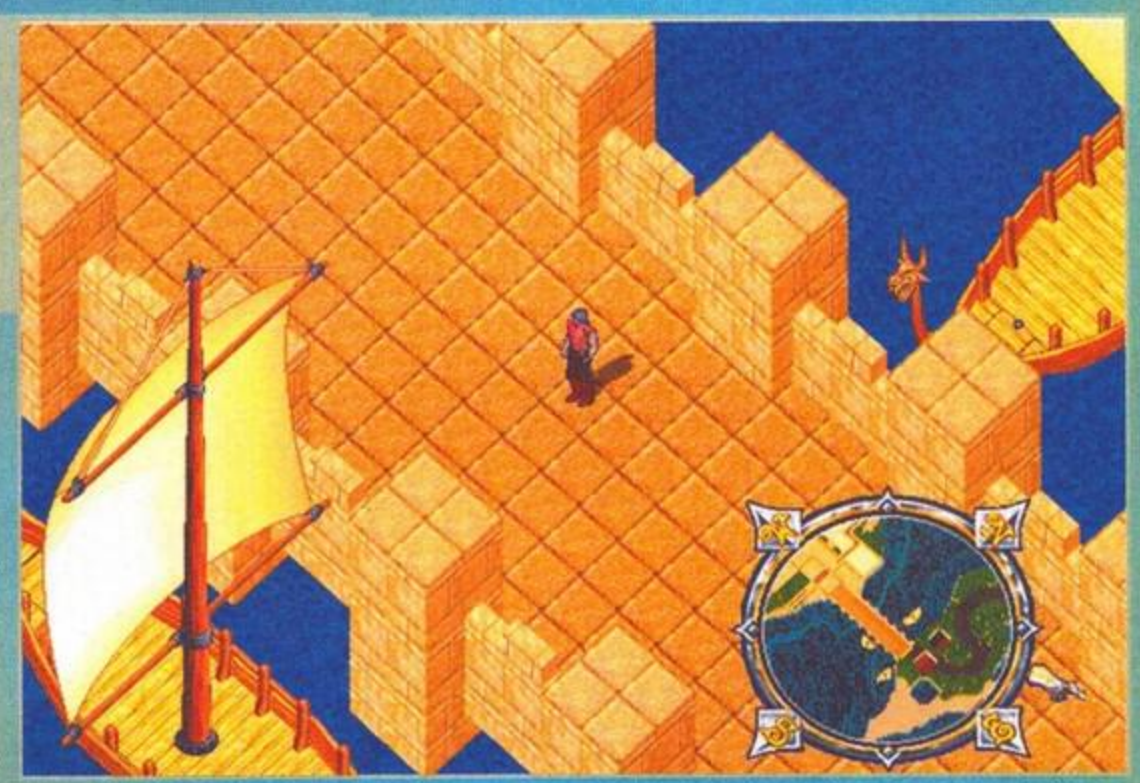
Essendo alla ricerca di animali di piccola taglia da cacciare per rivenderne la pelle, ho appena usato la mia abilità di 'Seguire tracce' (Tracking) e il gioco mi chiede di scegliere chi voglio tenere d'occhio.



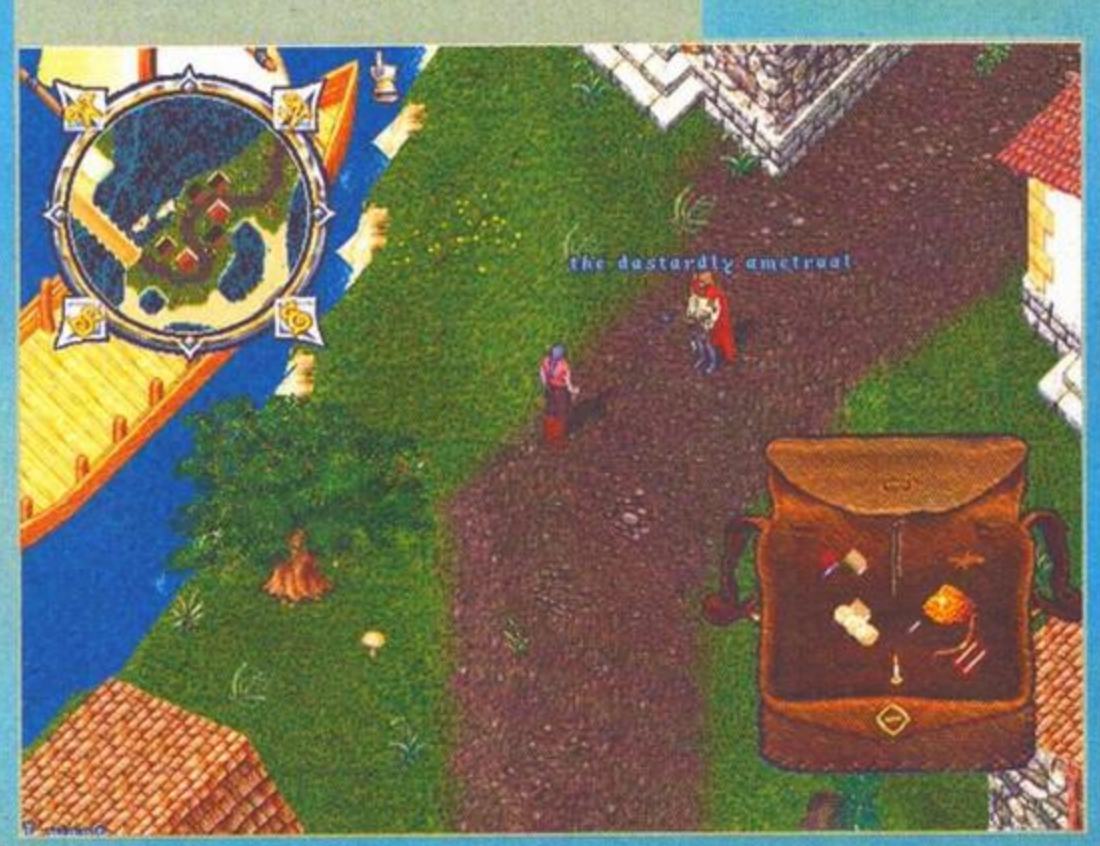

L'interazione con l'ambiente avviene a colpi di mouse: con il pulsante sinistro si selezionano gli oggetti e si effettuano le azioni, con quello destro ci si muove. Tutte le creature incontrate sono potenzialmente delle persone reali, connesse da chissà quale parte del mondo e intente a fare la stessa cosa che state facendo voi: vivere! Si può quindi fare conoscenza, battendo un testo che verrà visualizzato sopra la testa del vostro personaggio e magari indurrà l'altro a rispondervi. Si scambiano le informazioni su Britannia, le tattiche per sopravvivere, magari si commercia un po', dopodiché ci si augura buona fortuna e ognuno prosegue per la sua strada. Quando vi sarete stufati o la vostra ora di collegamento giornaliero starà per scadere, prima di sconnettersi sarà opportuno mettere al sicuro il proprio personaggio. Sconnettendosi senza precauzioni, infatti, egli resterà in mezzo alla strada come imbambolato, alla mercé di tutti gli altri giocatori che passino da quelle parti. Bisogna quindi entrare in una locanda, che vi ospiterà gratuitamente mentre non ci siete, oppure allestire un campo, con lo stesso risultato. Quest'ultima scelta è obbligatoria se vi state spostando tra una città e l'altra: in UO infatti non esistono scorciatoie, quando volete andare verso un luogo dovete sciropparvi tutto il viaggio dal primo all'ultimo metro. Una scelta fastidiosa ma necessaria, come giustamente faceva notare Marco durante la mia prova del gioco: in caso contrario il tempo non passerebbe nella stessa misura per tutti!

Il valore degli oggetti si misura in monete d'oro. Fare tanti soldi è, battute a parte, lo scopo principale di ogni giocatore, anche di quelli che vorrebbero soltanto andare a caccia di draghi. Solo con il denaro, infatti, si potranno acquistare armi e armature più potenti per affrontare i pericoli

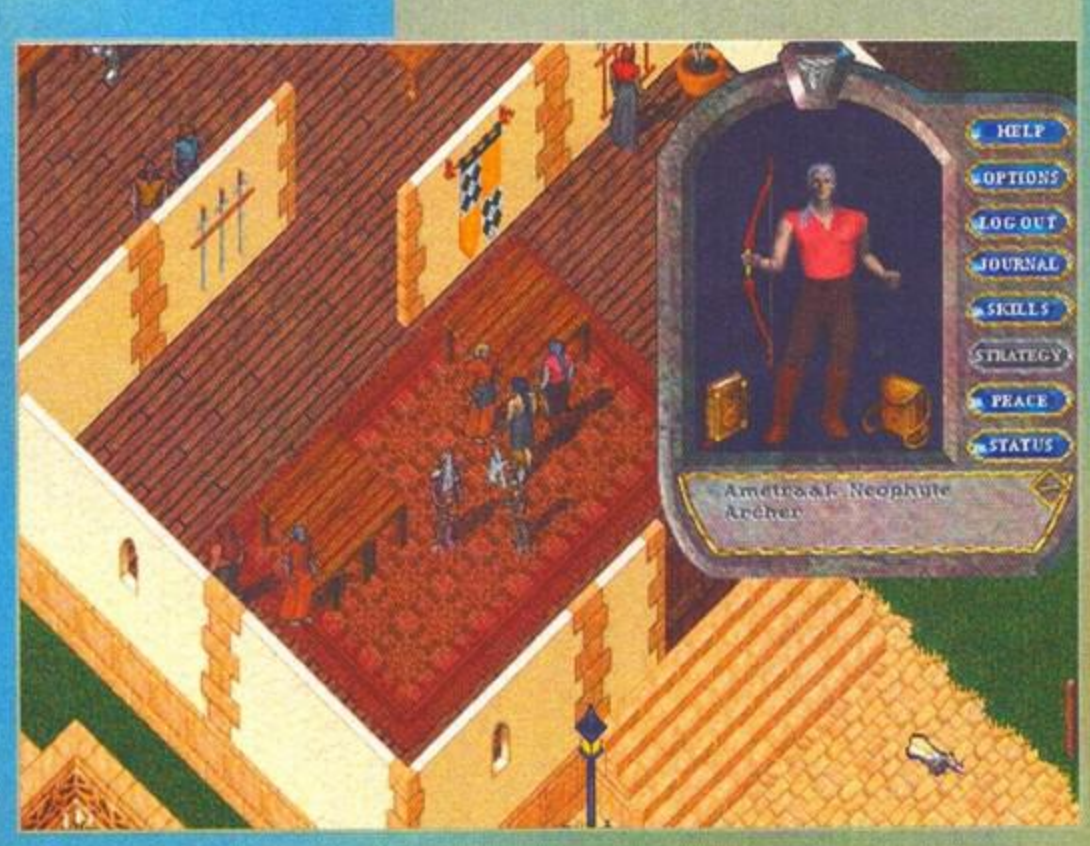
Sebbene non sia il massimo della definizione, la grafica del gioco è tutta a 16 bit come potete constatare dalla sfumatura della vela.



Il guerriero con cui sto parlando è il personaggio di Clint, un americano dell'Indiana che mi sta spiegando cosa succede ad essere malvagi. In pratica il mio nome verrebbe seguito da simpatiche aggiunte come '...il Bastardo'.




Le locande come questa sono l'unico posto sicuro di Britannia. Come vedete ci sono molti personaggi, i cui rispettivi padroni in questo momento sono sconnessi.



delle terre selvagge. L'alternativa è far fuori qualcuno e rubargli lo zaino (incredibile: a me hanno babbato il sacco a pelo intanto che leggevo le istruzioni!). Il combattimento avviene mutando lo status del personaggio da pacifico ad aggressivo e cliccando sul bersaglio desiderato. I programmatori della Origin hanno pensato bene di addolcire la pillola in caso di morte: sarebbe davvero brutto perdere un personaggio che magari avete sviluppato per molti mesi di gioco, nevvero? Potrete dunque restare in vita come fantasmi, andando alla ricerca di qualcuno (un mago o un guaritore) che vi possa reincarnare al prezzo di qualche penalizzazione. Ma si può naturalmente scegliere di lasciar perdere tutto e creare un nuovo personaggio.

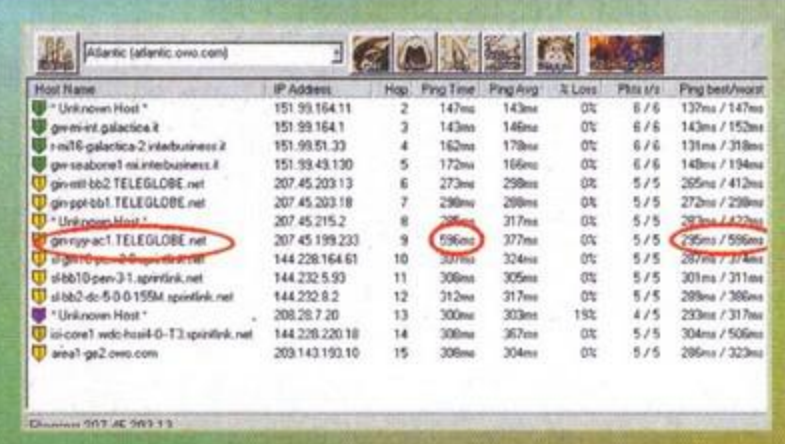
In caso di problemi durante la partita, ad esempio un bug, è sempre possibile cliccare sull'apposito tasto di help per far accorrere un membro dello staff, naturalmente denominato Game Master. Un altro metodo più veloce è fermare il primo che passa e chiedergli una mano: nella maggioranza dei casi vi aiuterà. L'ovvia raccomandazione è di non abusare della buona volontà della gente, sottoponendola a un fuoco di fila di domande insulse. Anche Ultima Online ha la sua etichetta!

A proposito di etichetta, alcuni di voi si esprimeranno in maniera colorita dopo aver letto quanto sto per scrivere: UO, essendo un gioco in continua evoluzione, richiede la costante presenza di personale e non può essere pagato una volta per tutte. Con la confezione del gioco vi

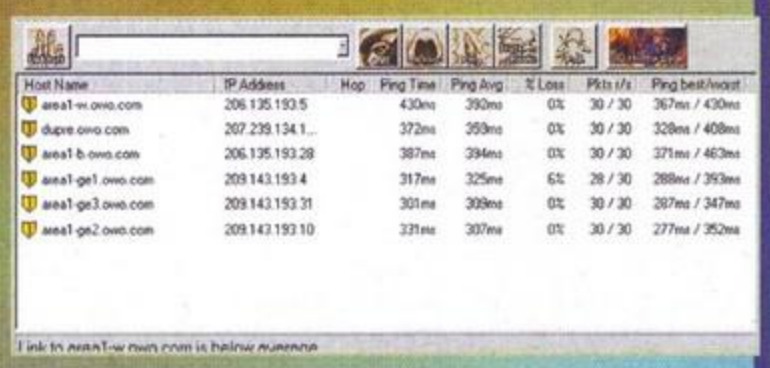
Essendo entrambi due personaggi abbastanza deboli, io e Clint abbiamo deciso di affrontare insieme il viaggio per la città più vicina. A quanto pare abbiamo fatto bene, visto che siamo ancora interi!

Una volta varcata la soglia delle costruzioni, il tetto scompare per permettervi di vedere l'interno.

## UN FLAGELLO DI NOME



Spiegare in un box cos'è la latenza non è cosa facile. Si tratta in sostanza del tempo che intercorre tra la spedizione delle informazioni da parte del server del vostro provider e l'arrivo della risposta da parte dei server della Origin. Maggiore questo periodo, più lente risultano le vostre azioni. I problemi di 'lag time' sono difficili da risolvere una volta per tutte, la soluzione radicale è quella di cambiare provider alla prima occasione. La Origin, per quanto possibile, vi ha dato una mano sviluppando un'utility diagnostica di nome Uotrace. Essa è disponibile sul sito ufficiale del gioco, gira sotto Windows '95 e, una volta lanciata, recupera una lista dei server disponibili (ce ne sono alcuni sparsi per gli States) calcolando il tempo di latenza da ciascuno di essi. Il risultato che v'interessa è quello riportato nella colonna 'Ping Avg'. La Origin considera accettabili valori tra 0 e 500, il gioco si fa ingiocabile a mano a mano che il valore tende a 1000. Un'altra possibilità di Uotrace è quella di calcolare la cosiddetta 'traceroute', cioè il percorso fatto dalle informazioni spedite dal vostro server per raggiungere quello che ospita il gioco. Così facendo vedrete quali server intermedi rispondono subito e quali vi fanno perdere tempo. Nelle immagini di questo box, ad esempio, nella mia traceroute si vede un server di nome Teleglobe la cui latenza è doppia di tutti gli altri. Potrei contattare gli amministratori per vedere se è possibile migliorare la situazione



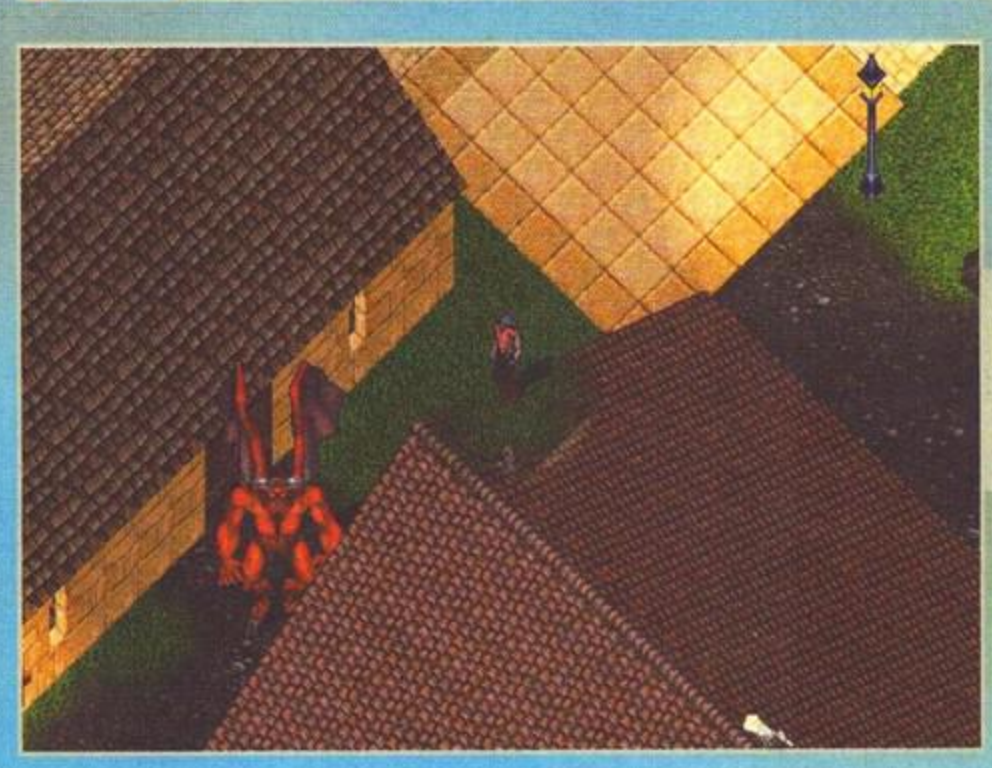
## IL SITO DI ULTIMA ONLINE

Www.owo.com è l'indirizzo obbligatorio di chi vuole fare i primi passi su Britannia e di quelli che si sono già fatti una o più avatare. Si tratta del supporto ufficiale di UO, organizzato per aree tematiche che riguardano le novità, il background del gioco, la gazzetta ufficiale di Britannia, un calendario degli eventi importanti, informazioni sulle gilde e una nutrita sezione di aiuto per risolvere sia i problemi tecnici che quelli di giocabilità. La scelta ideale sarebbe fare un mirror sul disco fisso e tenerlo costantemente aggiornato..

## LE GILDE

Le Gilde, fenomeno tipico dei giochi multigiocatore, rappresentano in pratica delle alleanze tra persone (reali) per darsi una mano (nel gioco) dividendo sia i rischi sia i vantaggi di una qualsiasi attività. Le gilde sono pubblicizzate sul sito di UO e sul Town Cryer (la gazzetta ufficiale di Britannia), ma si può scoprire qualcosa anche chiedendo informazioni direttamente agli altri giocatori. Gli scopi di una gilda non sono sempre legittimi: è abbastanza diffusa la pratica del 'player killing', attività di sistematica eliminazione dei personaggi indifesi che consente ai membri delle gilde di accaparrarsi i loro tesori. Naturalmente dietro una gilda ci sono una o più persone reali, da contattare anche con mezzi esterni (posta elettronica, newsgroup etc). Per tutti gli italiani di Britannia è stato creato il Dragon's Bureau of Investigation, che però non sono riuscito a contattare in tempo per la consegna dell'articolo.

Argh, ho attaccato un lama pensando di avere vita facile e quello sta per buttarmi giù dalla scogliera!



Vedendo questa scena io e Marco siamo rimasti basiti: un normalissimo guerriero che si trasforma come se niente fosse in un enorme diavolone!

viene regalato un mese di accesso gratuito, come se si trattasse di una BBS, in seguito dovrete acquistare gli appositi diritti di partecipazione della durata di 30 o 90 giorni. Si tratta in pratica di password che estendono il vostro periodo fino alla scadenza stabilita. Il pagamento si fa con addebito su carta di credito, anche se per ragioni di sicurezza sarebbe opportuno contattare la Origin per conoscere la disponibilità di eventuali mezzi alternativi (bonifico bancario e via dicendo).
Giunti a questo punto scorro le righe soprastanti e constato di avere ancora sin troppe cose da dire: per essere esauriente mi servirebbe un'edizione speciale di TGM, quindi mi accontento dell'idea generale appena fornita invitandovi a leggere i numerosi box per approfondire le meccaniche. Se ho dimenticato qualcosa venite a chiedermela di persona: sono Ametraal di Trinsic, cittadino di Britannia!

*Alessandro La Spada*

## BRITANNIA E LA MAGIA

Sin dai primi episodi di Ultima la magia si ottiene mischiando sillabe e reagenti in apposite formule che, una volta lanciate, mettono a disposizione l'incantesimo richiesto. La versione Online non fa differenza, gli ingredienti vanno trovati o acquistati e il venditore, naturalmente, vorrà un occhio della vostra testa. Ogni incantesimo appartiene a un circolo di potere, di questi ultimi ve ne sono otto come mostrato da una delle immagini a corredo di questo box. L'incantesimo desiderato si attiva dopo aver combinato le giuste sillabe magiche e gli ingredienti necessari, in questo modo si possono creare anche le pozioni. Gli effetti ottenibili sono indicati dalla descrizione e sono più imponenti a seconda del circolo a cui appartiene l'incantesimo. Si va da un semplice attacco magico a una tempesta di lame vorticanti, per finire in bellezza con la possibilità di provocare addirittura un piccolo terremoto.

## PC

Che cosa posso dire di Ultima Online? Anzi, che cosa posso NON dire, così finirò più in fretta e potrò tornare a giocare? Scherzi a parte, stavo aspettando questa specie di svolta epocale con grande impazienza e sono contento di poter dire che l'obiettivo è stato raggiunto: Ultima Online è qualcosa di diverso, di vivo, di veramente interattivo. Ogni personaggio in movimento potrebbe essere una persona reale, con la quale stabilire un sodalizio che rispecchi almeno in parte ciò che succede in una vera partita di un gioco di ruolo. Il lato tecnico, che non è sicuramente quello più interessante, col vostro permesso lo liquiderò in due parole: bellissimo il filmato introduttivo, la procedura di registrazione è facile come la successiva creazione del personaggio. La grafica a 16 bit è gradevole e il sonoro talvolta noioso.
Tutte le cose positive appena dette vanno ridimensionate alla luce dei problemi di velocità delle nostre linee telefoniche, che per chissà quanto tempo ci costringeranno a muoverci al rallentatore ogni volta che vorremo fare quattro passi su Britannia. Di notte la situazione migliora, io stesso giocando dall'una alle cinque non ho particolari problemi di ritardo, ma per quanto avrò voglia di fare queste levatacce? E voi, avrete mai voglia di farle? Un'ultima (con la minuscola) nota di demerito nasce dalla mancanza di un sistema di recupero almeno parziale del tempo di gioco non sfruttato, che andrebbe a beneficio di quelli che non possono collegarsi spesso.
Ultima Online è un'esperienza innovativa che tutti i GDRisti dovrebbero provare, ma allo stato attuale delle cose, in Italia, il potenziale del gioco è frustrato dalla lentezza delle linee.

### HARDWARE

I requisiti minimi per Ultima Online sono il solito P133 con Windows 95, 16 Mega di RAM, lettore CD 4x e librerie DirectX 5. L'installazione minima occupa 261 Mega. Le novità includono una connessione a Internet a 28.800 bps o superiore, con stack TCP/IP a 32 bit (questo è compito del provider), oltre a un valore di latenza non molto superiore a 1000 e un hardware davvero insolito come la carta di credito, il cui numero è necessario per comprare i diritti di gioco dopo il primo mese gratuito. Per divertirvi, e vi consiglio di tenerlo presente, ci vuole un P166 con 32 Mega di RAM, l'installazione completa da 550 Megabyte, la solita connessione a 28.800 bps e un valore di latenza che non superi 350.

xenia on line

**presenta**

xenia on line

**http://www.xenia.it**

# ZZAP!

nuovo server

+VELOCE!!!

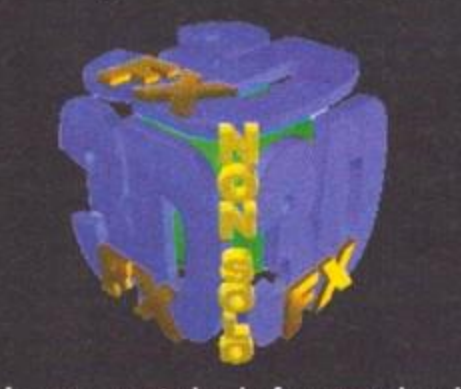
**http://www.xenia.it/zzap!**

**Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi**

# AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete




News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D

**Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!**

REVIEW

Francesco Carlà

# SOCCER CHAMP

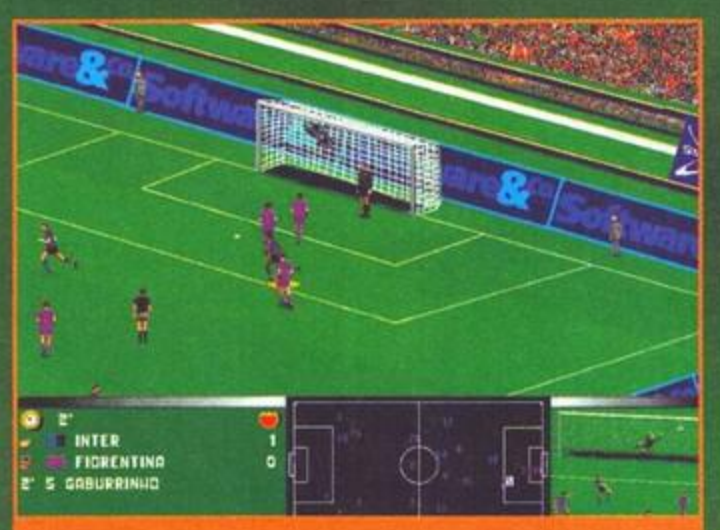
THE FIRST STRATEGY-ACTION SOCCER-GAME

**"Soccer Champ è il primo videogioco... in cui l'atleta è il soggetto della vicenda e il videogiocatore ne può prendere il posto... un coinvolgimento totale" - Giorgio Tosatti5**

Come vedete, la partita è finita sullo 0 a 0 ma una squadra, il Brescia, ha dominato sull'Inter in termini di tiri in porta e possesso di palla: ciononostante il vero idolo della tifoseria nerazzurra, il nero Gaburrinho, ha riportato un lusinghiero 8 in pagella.

Avete presente Giorgio Tosatti, il figuro che - un anno ospite di un canale televisivo, quello successivo di un altro - pontifica su tattiche calcistiche, tecniche di palleggio e sullo stato di forma di squadre e giocatori? Un uomo che viene da tutti indicato come "Maestro", in virtù del fatto che per esprimersi usa le stesse espressioni paludate e circonvoluzioni retoriche del Gaburri in pieno TecnoTGM? Ovviamente nel suo caso il titolo è più che meritato, dal momento che le argomentazioni vertono su un tema ben più vicino al cuore dell'italico telespettatore, e cioè le mille facce della pedata sportiva.

Come ho riportato nel cappello, codesto Totem del tubo catodico ha espresso il proprio lusinghiero parere nei confronti dell'ultima produzione dell'italianissima Simulmondo, una specie di "simulazione strategica di calcio" di concezione davvero inedita. Infatti, anziché focalizzarsi sulle peripezie di una squadra impegnata nel campionato piuttosto che nelle varie coppe, il gioco si dedica totalmente alla simulazione della carriera di un singolo giocatore, il "champ" del titolo. Durante la carriera questo fuoriclasse dovrà dimostrare il suo valore sul campo per disputare le competizioni più prestigiose, venire convocato in nazionale e alla fine della carriera - dopo ben 16 stagioni - far suo il premio più ambito: il Pallone d'Oro. Non c'è che dire, un'idea buona e soprattutto originale in un campo nel quale tradizionalmente le innovazioni bisogna cercarle col lanternino.




Quando la classe viene fuori: già al quinto minuto Gaburrinho porta in vantaggio l'Inter. Si noti il puntatore del mouse, a forma di scarpa da calcio, che punta ancora all'angolino alto della porta difesa da Toldo. Da lì a poco dilagherà in modo tale che l'allenatore della Fiorentina, in stato confusionale, sostituirà Batistuta con Tarozzi. Mossa a sorpresa!

Purtroppo non appena si infila il CD nell'apposito lettore alcuni problemi vengono al pettine, dimodoché qualche perplessità comincia a serpeggiare: innanzitutto l'installazione si avvale - in ambiente Windows 95 - del comando DOS xcopy32 (niente InstallShield), ma soprattutto (l'avevo letto sul manuale, ma non ci credevo) è necessario settare manualmente la risoluzione a 640x480 e 256 colori pena l'effetto che ho documentato in una fotografia. Scocciante.

A questo punto il recensore concede il beneficio del dubbio e abbozza: dopotutto si sa che non stiamo parlando di megaproduzioni internazionali, e i motivi di interesse di un titolo siffatto non stanno certo nell'impeccabile realizzazione tecnica ma semmai, come ho detto, nella concezione originale della simulazione.

Dopo aver superato qualche menu, non troppo intuitivo perché non ci sono scritte di sorta ma neppure incomprensibile (le icone sono quasi sempre autoesplicative), ci si può tuffare finalmente nel gioco vero e proprio. Utilizzando l'editor incluso, si possono cambiare tutti i parametri di tutti i giocatori del campionato: grazie a Dio, comunque, si possono caricare delle carriere precostituite e cominciare a giocare in batta senza essere obbligati a questo lavoro... a proposito, il database dei giocatori è aggiornato davvero all'ultimo minuto (addirittura Berti è già passato dall'Inter al Tottenham).

Comincia la partita. Una prima cosa da dire è che, in vera controtendenza col resto del mondo, la periferica di gioco prediletta è il mouse. Si tratta di cliccare coi due tasti del topone per compiere la classiche azioni di passaggio, tiro eccetera, ed è anche possibile decidere di controllare il portiere. Qui purtroppo le perplessità cui accennavo sopra diventano altrettanti macigni che non possono che schiacciare questo gioco: le animazioni, il controllo, la fisica della palla sono ben lontane dalla sufficienza. Gli attaccanti hanno solo due possibilità (tiro a destra, tiro a sinistra), così come il portiere nella parata. Anche il contatto tra pallone e giocatori appare abbastanza casuale: talvolta un terzino distante metri e metri dalla sfera parte in scivolata, se ne va da tutt'altra parte ma nonostante ciò l'intervento è considerato valido e il pallone schizza via dai piedi dell'avversario.

Che dire quindi? Credo che abbiate colto l'idea... un vero peccato.

SG

Urca, alla prima vera azione d'attacco del Bologna Roberto Baggio mi ha fatto gol. Notate lo sponsor reale i cui cartelloni pubblicitari circondano il campo.

I menu, come ho detto, sono spartani... nella foto potete anche vedere come appare il gioco se non sia è settato in precedenza il desktop alla risoluzione appropriata (questo prima che il Max, piuttosto distratto, non avesse ritagliato brutalmente l'immagine... Pardon).

**Purtroppo, come avete capito, non ci siamo proprio. Un'idea promettente è uscita assai malconcia da una realizzazione tecnica assolutamente inadeguata: certo, si tratta di una specie di "simulazione di carriera calcistica" e non di un gioco più prettamente arcade, ma fatto sta che le partite alla fin fine si devono giocare e questa rimane sempre l'attività principale delle circa 90 ore che si devono dedicare a Soccer Champ per terminare le 16 stagioni previste.**

**Per questo motivo dobbiamo, a malincuore, "rimandare a settembre" la Simulmondo: la stessa idea, integrata a un motore di gioco più efficace (magari preesistente), potrebbe benissimo dare origine a un gioco appassionante. Così come stanno le cose, ne siamo ancora lontani... con buona pace di Tosatti.**

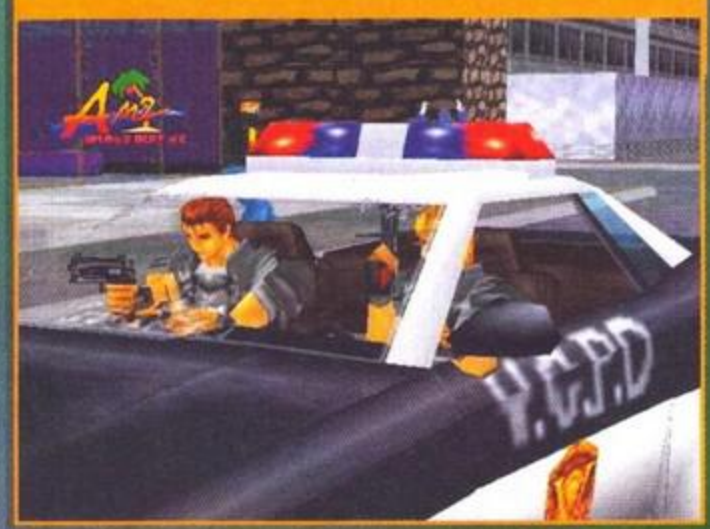
## Tornano i poliziotti della Sega...

A metà di alcuni stage il giocatore dovrà scegliere quale strada prendere: i cambiamenti tra una e l'altra, di solito, sono veramente minimi.

Una concitata sezione dell'ultimo livello: notate come il mirino si restringa intorno ai bersagli visibili e pericolosi presenti su schermo.

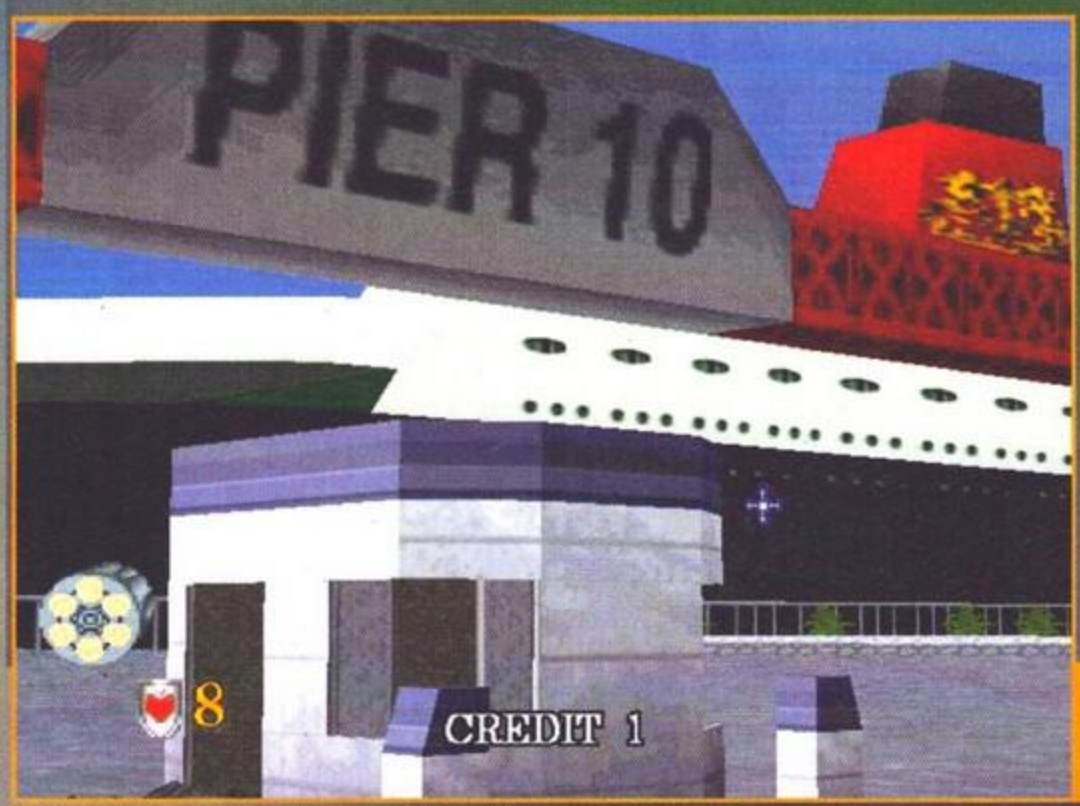
Devo premettere una cosa: ho sempre amato le conversioni dei videogiochi da bar almeno fino a qualche anno fa. Ora come ora sono convinto che, almeno in alcuni casi, queste non abbiano più senso. Perché? Beh, è presto detto e mai come in questo caso Virtua Cop 2 capita proprio a fagiolo. Mi ricordo quando ai tempi del Commodore 64 ogni conversione era attesa in maniera trepidante da chi, come me, si divideva tra sala giochi e computer casalingo in quasi egual misura... Il fatto che oggi come oggi io non apprezzi più l'andare in sala giochi dipende principalmente da due fatti: il primo è che effettivamente si è arrivati a dei costi decisamente esosi per le tasche di chi vuole passare un pomeriggio diverso (ultimamente mi è capitato di vedere Virtua Striker 2 a 1400 lire a partita: ditemi voi se non è un furto...), in secondo luogo perché non esistono più dei videogiochi ben calibrati e che invoglino a fare più di una partita per puro divertimento. Oggi, gli infernali coin-op (da coin-operated, funzionanti con monete: mai come adesso questa nomenclatura mi è parsa azzeccata!), sono congegnati esclusivamente per fare spendere al malcapitato di turno il più possibile per portarlo a termine. Insomma, per farla breve, non mi pare che esistano più i videogiochi di una volta e questo non va preso come un discorso fatto da un inguaribile nostalgico (oramai della categoria siamo rimasti pochi irriducibili come me, MA in parte e il Paolone... A proposito, sapete perché lo chiamano così?), bensì da uno che ha semplicemente capito sulla sua pelle e sul suo portafogli la quintessenza del gioco arcade in sala. Tranne qualche rarissima eccezione, vedi per esempio Tekken 3, i coin-op odierni hanno perso un'identità e poi è inutile che i produttori si lamentino del fatto che la gente non gioca più!

Questa non è una sequenza di gioco, ma un'immagine tratta da filmati che fanno più o meno da intro. In puro stile arcade, non c'è che dire...




Tutta questa premessa mi è servita a focalizzare il punto su un altro aspetto del gioco in sé stesso e delle conversioni: Virtua Cop 2 è uno di quei giochi che, per quanto ben realizzati possano essere, ha senso di esistere, al limite, solo su console. Di certo non su un PC.

I perché di queste mie idee? Principalmente reputo che i giochi che richiedono aggiunte di ammennicoli vari come pistole, mitragliette, pedali aggiuntivi e porcherie del genere siano stati concepiti esclusivamente per la sala giochi e di certo non per le versio-




L'ingresso dell'area portuale, scenario del livello Medium...

Uno potrebbe dire: "che cavolo ci fanno due foto uguali una di fianco all'altra"? Beh, chi ha l'occhio clinico avrà sicuramente individuato la differenza: la foto di sinistra è Virtua Cop 2 con la 3Dfx, mentre quella di destra è la versione Direct 3D. La versione Direct Draw ve la risparmio che è meglio...

Una concitata sparatoria con dei terroristi che sembrano dei ninja. Ma nulla potranno contro il mio simpaticissimo Uzi trovato in un bidone dell'immondizia...

Nella modalità Proving Ground, prima di cominciare la rappresaglia contro il computer o un amico, bisogna scegliere il punto di appostamento tra quelli rappresentati a video.

ni casalinghe, dove nel 90% il prodotto originale viene snaturato a causa della mancanza di queste estensioni più o meno intelligenti. Virtua Cop 2, come molti suoi simili, nasce per essere giocato in sala da due persone ognuna delle quali impugna una pistola ottica per sparare contro uno schermo sul quale appaiono dei nemici dai luoghi più impensati. Questa è in sintesi la struttura di Virtua Cop 2, che differisce dal suo primo episodio solamente per la presenza di un numero di fianco al titolo.

Anche su PC, lo scopo del gioco è quello di sparare ai cattivi di turno, ma con l'ausilio dell'indispensabile mouse oppure con la tastiera (chissà che divertimento, non c'ho neanche provato...): ora capite il concetto che ho voluto esprimere poche righe più sopra, magari in maniera confusionaria? Beh, se non ci siete ancora riusciti, riprovate a leggere dall'inizio, magari...

Considerato comunque che sto bruciando lo spazio a disposizione per la recensione vera e propria, mi riservo di continuare a sproloquiare nel box del commento e passo alla descrizione del gioco.

Tralascio la storia (c'è anche una storia?) perché mi sembra stupido montare una rappresentazione teatrale intorno a un gioco dove si sa già che il proprio ruolo sarà quello del poliziotto. E normalmente, che cosa fanno i poliziotti? Danno la caccia ai cattivi. In Virtua Cop 2 invece si cerca semplicemente di ammazzarli prima che loro sparino a noi... Vi basta come storia? Bene, quindi andiamo avanti.

Virtua Cop 2 presenta due modalità di gioco differenti: l'Arcade Mode e il Proving Ground. L'Arcade Mode non è null'altro che la fedele trasposizione dell'originale da sala suddiviso in tre livelli di difficoltà che il giocatore può decidere di affrontare in qualsiasi ordine.

Il Proving Ground è invece il campo d'addestramento, oltre che la modalità multi-player. Lo scopo del Proving Ground è quello di colpire l'avversario che sta dall'altra parte dello schermo, facendo anche attenzione ai suoi scagnozzi. Chi colpisce per primo l'avversario cinque volte, vince la sfida...

Tutto quello che bisogna fare in Virtua Cop 2, se vi va, è sintetizzabile in poche parole: sparare a quasi tutto quello che si muove, e quando dico sparare significa che è l'unica cosa che si può fare... Infatti in Virtua Cop 2, come nel primo del resto, i movimenti del giocatore sono predefiniti e precalcolati: a noi non rimane altro da fare che centrare il cattivo che di quando in quando si palesa davanti ai nostri occhi, evidenziati da una specie di mirino colorato: quando questo cerchio si muove su un nemico è di colore verde e quando il colore diventa rosso sarà già troppo tardi per colpire (praticamente un secondo dopo l'apparizione del mirino verde...). Dicevo dello sparare a quasi tutto quello che si muove, poiché se si feriscono gli innocenti passanti si perde automaticamente un punto vita. Quando i colpi nella pistola si esauriscono, bisogna ricaricare. Se in sala giochi questa operazione veniva effettuata sparando fuori dallo schermo, su PC basta la pressione del tasto destro del mouse.

Lungo il vostro cammino potrete inoltre incontrare degli oggetti che possono essere sforacchiati dalla vostra Magnum semiautomatica: alcuni sono bidoni di propellente la cui detonazione può togliere dai piedi un buon numero di nemici, mentre altri oggetti nascondono delle armi speciali che possono essere fucili, mitragliatori e via dicendo. Queste armi funzionano come la vostra normale pistola e si ricaricano allo stesso modo: attenzione però perché se si viene colpiti si perde l'utilizzo dell'arma speciale e si torna alla canonica pistola...

Questo è in sintesi tutto quello che dovete sapere su Virtua Cop 2: per soddisfare altre vostre curiosità non vi rimane che leggere il commento.

*Andrea "Rave Bond" Della Calce*

Che volete che vi dica, che oggi sono talmente affascinato dagli elicotteri per mettere ben tre foto che lo rappresentino? Sì, è proprio così!

E questo sarebbe il tizio che comanda il mega carroarmato che occupa il ruolo di boss finale? Ma mi faccia il piacere...

Quello che penso su questo genere di giochi l'ho già detto nel corpo della recensione. Questo comunque non vuol dire che Virtua Cop 2 sia un brutto gioco o una pessima conversione, anzi, però mi rendo conto che per quanto possa risultare accattivante inizialmente, l'interesse svanisce dopo veramente poco tempo...

Alla Sega hanno comunque dimostrato di avere finalmente capito il mondo degli utenti PC e dopo il tecnicamente ineccepibile Virtua Fighter 2 si sono ripetuti anche con questo sequel. Le modalità grafiche utilizzate sono ben tre: Direct Display (delle DirectX 5.0), 3Dfx e Direct 3D. Inutile dire che la versione accelerata è la migliore, ma anche con il Direct 3D i risultati non sono malvagi... Penosa invece, la realizzazione in Direct Display, lenta come un chiodo anche su un Pentium 133 con 32 MB di RAM (e non ditemi che è poco perché Virtua Cop 2 non ha niente di eclatante da far girare...).

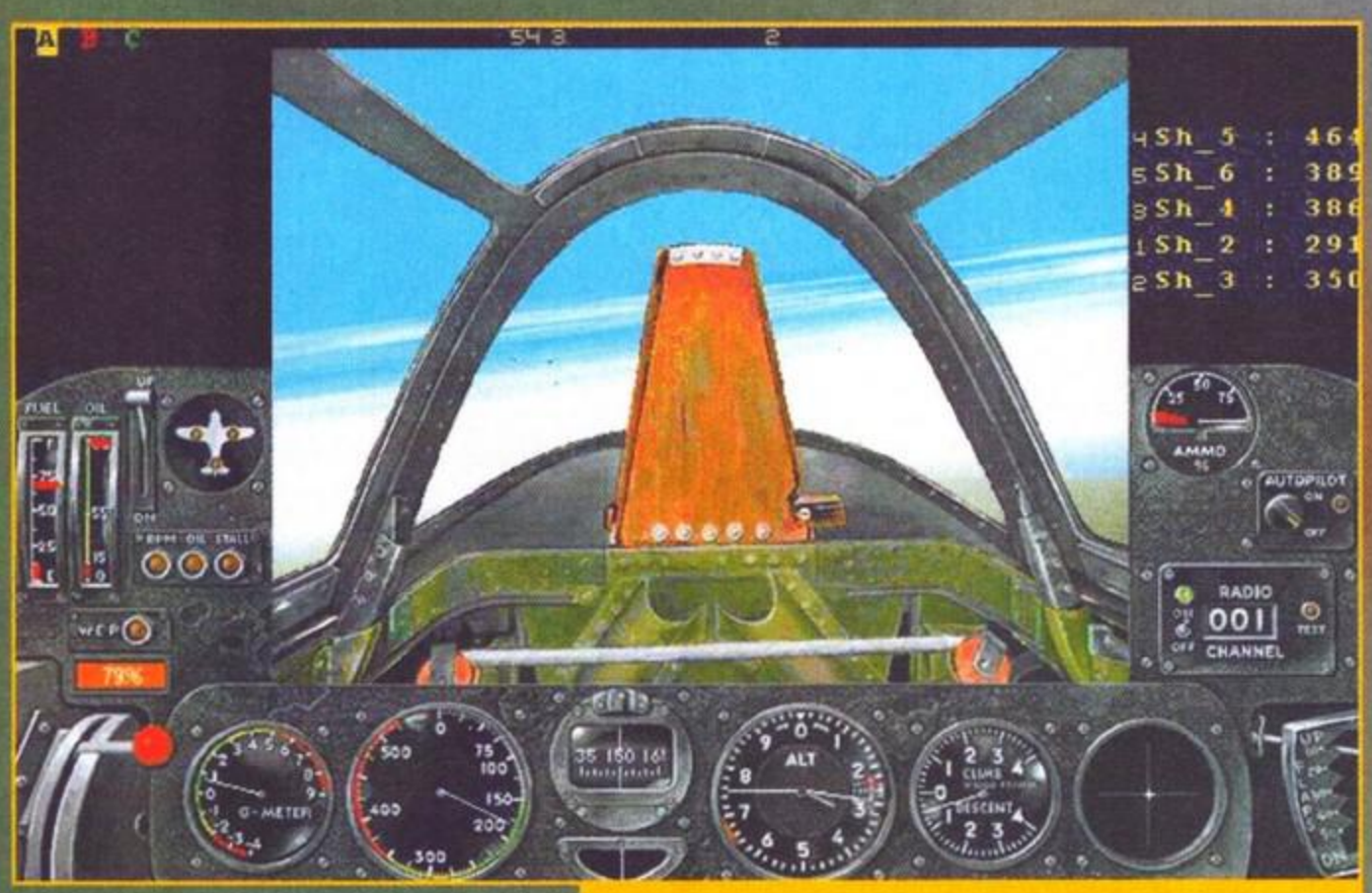
Insomma, Virtua Cop 2 è tecnicamente ottimo ma non mi sento di raccomandarne l'acquisto a chi non sia realmente patito di questo genere di giochi. In caso vi interessasse un approccio agli shoot'em-up statici in soggettiva, vi consiglio allora Hardline, uscito un anno e mezzo fa ma decisamente più accattivante.

# AIR WARRIOR III

**Nella seconda guerra mondiale, il Barone cominciava a dare segni di stanchezza...**

Ammirate la splendida esplosione, che gronda di effetti di trasparenza, dithering, antialiasing e tutti quei termini astrusi che si usano quando non si vuole far capire niente al lettore.

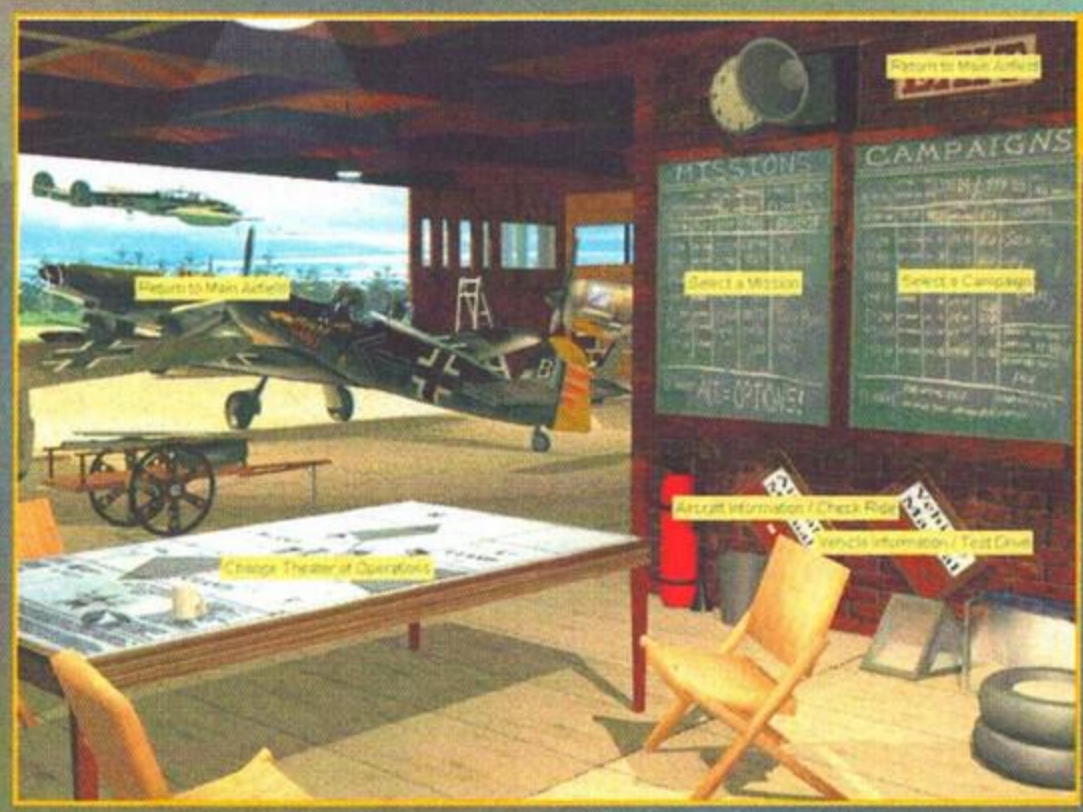
Molti si chiedono come debbano vivere i miliardari, con tutti quei soldi; a mio parere, la risposta è "bene, ma non come pensano i più". In altre parole, l'estrema abbondanza di un elemento (il denaro, in questo caso) riduce di molto la sua importanza e il grado di apprezzamento dello stesso. Prendete me, ad esempio: molti anni fa "saltavo" addirittura qualche numero di TGM perché mi imbruttivo a vedere così tanti bei giochi, che poi non potevo acquistare. Adesso, potrei mettere le mani praticamente su tutto, compresi i titoli per le console, e il risultato è che se penso ai giochi con cui ho speso un bel po' di tempo nell'anno passato, me ne vengono in mente pochissimi (Micromachines 3, Puzzle Fighter Turbo, Master of Orion 2 e Wipeout 2097). Questo non perché di titoli belli non ne siano usciti, tutt'altro, quanto per il fatto che disporre di molto più del necessario provoca come conseguenza un appiattimento del mio interesse – e non sono il solo.
Il discorso di cui sopra è ricollegabile a questo gioco: di simulatori di volo ormai ne escono un'esagerazione, ma ogni volta cerco di sforzarmi per individuare il target di un singolo prodotto, le sue potenzialità e i motivi per cui esso dovrebbe essere preferito o meno ad altri.
L'Interactive Magic ci riporta ai tempi della Seconda Guerra Mondiale, con la terza versione di un titolo che non si è mai distinto per qualche aspetto particolarmente attraente; ricordo che gli aerei dell'epoca non erano così malaccio come si potrebbe credere: al di là di inefficienze strutturali (basse velocità, possibilità di manovra non certo comparabili con quelle di oggi), la difficoltà principale era fondamentalmente rappresentata dalla mancanza dell'elettronica e dunque dei sofisticati pannelli che consentono oggi al pilota di avere un quadro estremamente dettagliato della situazione circostante (per non parlare dei temibilissimi AWACS). All'epoca ci si affidava per lo più ai radar di terra, posti in contatto con gli aerei che volavano sopra la regione coperta (o almeno, così dice il manuale: per quanto mi risulta, furono gli inglesi a utilizzare per primi i radar, infliggendo pesantissime mazzate ai tedeschi – come dire, non mi pare che questi ultimi avessero usufruito di quel potente strumento nel conflitto); gli strumenti erano quanto di più rudimentale si possa immaginare e le informazioni messe a disposizione obbligavano il pilota a basarsi più sull'intuito che sulla sua capacità di interpretare il pannello multifunzione più appropriato.



Questa è la visuale intermedia: ammirate i bordacci neri che compaiono tutt'intorno. Immaginate com'è quella che lascia "ampio" spazio ai quattro numeri presenti sullo schermo... Area di gioco più piccola dello schermo minimo di Doom.

L'archivio storico non compete con quello dei Jane's, ma si fa leggere in tranquillità.

Ecco uno dei cockpit più brutti della storia moderna dei simulatori; notate nuovamente le fantasmagoriche esplosioni...




Le schermate statiche sono una delle poche cose pregevoli del gioco.

Abbiamo inquadrato un aereo nel nostro mirino, e ci apprestiamo a dargli il grande saluto.

Air Warrior 3 è probabilmente il simulatore con la più bella interfaccia per l'impostazione delle varie opzioni di gioco: attraverso schermate statiche molto pregevoli, si possono variare tutti i parametri relativi alle prestazioni del programma, nonché decidere se impegnarsi in una delle missioni disponibili, oppure passare alle classiche campagne. Tutto ciò è molto bello, peccato che quanto si salga a bordo dell'aereo (sono numerosi i modelli disponibili), le cose cambino rapidamente. Non mi piace partire a parlare di un gioco con delle critiche, ma la prima impressione che si riceve dal titolo è a dir poco scoraggiante: sono disponibili tre tipi di visuale, la cui differenza è costituita dalla dimensione dello schermo di gioco. Il contorno, vuoto nei primi due casi, viene riempito con delle informazioni che vanno dai dati sugli aerei nelle vicinanze (inviateci da un ipotetico radar posto a terra, non sempre attivo, in ogni caso) alle inutili informazioni che ci inviano via radio i nostri baldi compagni di volo. Per fortuna, niente di tutto ciò serve ai fini pratici, altrimenti avremmo dovuto rassegnarci a giocare con uno schermo di dimensioni ultra-ridotte, solo per fare spazio ad alcune righe di testo che potevano benissimo essere sovrapposte all'orizzonte o chi per esso. Poco male, direte voi: attiva la dimensione massima e più non dilungarti. Beh, date un'occhiata alle foto: la telecamera che simula la visuale del pilota è stata collocata in modo da inquadrare tutta la strumentazione e, contemporaneamente, delle "travi" che sostengono l'abitacolo. Il risultato, come potete vedere da voi, è da ridere: proprio in un gioco in cui, a causa della spartana strumentazione presente, la visuale è tutto, ci troviamo con una limitatissima porzione visibile dell'orizzonte; il problema è ulteriormente aggravato dal fatto che è disponibile una sola visuale esterna (brutta e che scatta in maniera incredibile) e che non è possibile ruotare la nostra testa a piacimento, ma solo di 90 gradi alla volta.

Basterebbe già questo aspetto per condannare Air Warrior 3, ma dopo aver fatto finta di dimenticare la scomodità del gioco, vi sono altre cose da dire. Anzitutto, il sistema di comandi: F-22 dei DID ha palesato quanto siano comodi i menu che consentono di comunicare con i nostri compagni, modificare le opzioni e via dicendo; bene, preparatevi a dover premere i tasti ESC, E e INVIO solamente per poter uscire dalla missione. E' veramente incredibile.

Il modello di volo è una delle cose a cui tengo di più in un simulatore; tempo fa avevo affermato che i lettori non sarebbero in grado di notare molte delle differenze che intercorrono fra velivoli simili tra loro e Max commentò che sottovalutavo la nostra utenza. In realtà, rimango della mia idea, non fosse altro che nemmeno io a occhi chiusi riuscirei a distinguere le decine di caccia moderni attualmente in dotazione agli eserciti. Tuttavia, pur non essendo un pilota e avendo una discreta cultura sull'argomento, mi accorgo subito se il modello di volo è realistico o meno; Air Warrior è un simulatore basato su degli aerei della seconda guerra mondiale, per cui teoricamente lo si può accostare più a Flying Corps che non a F-22: ora, anche facendo finta di non accorgersi che il gioco è quanto di più statico si possa immaginare (d'accordo che gli aerei degli anni quaranta "andavano piano", ma qui sembra di essere sospesi nell'aria completamente immobili), sono riuscito a far compiere manovre agli aerei in realtà difficilmente sopportabili, per non parlare delle risposte degli stessi ai movimenti del joystick, decisamente lontani dal realismo.

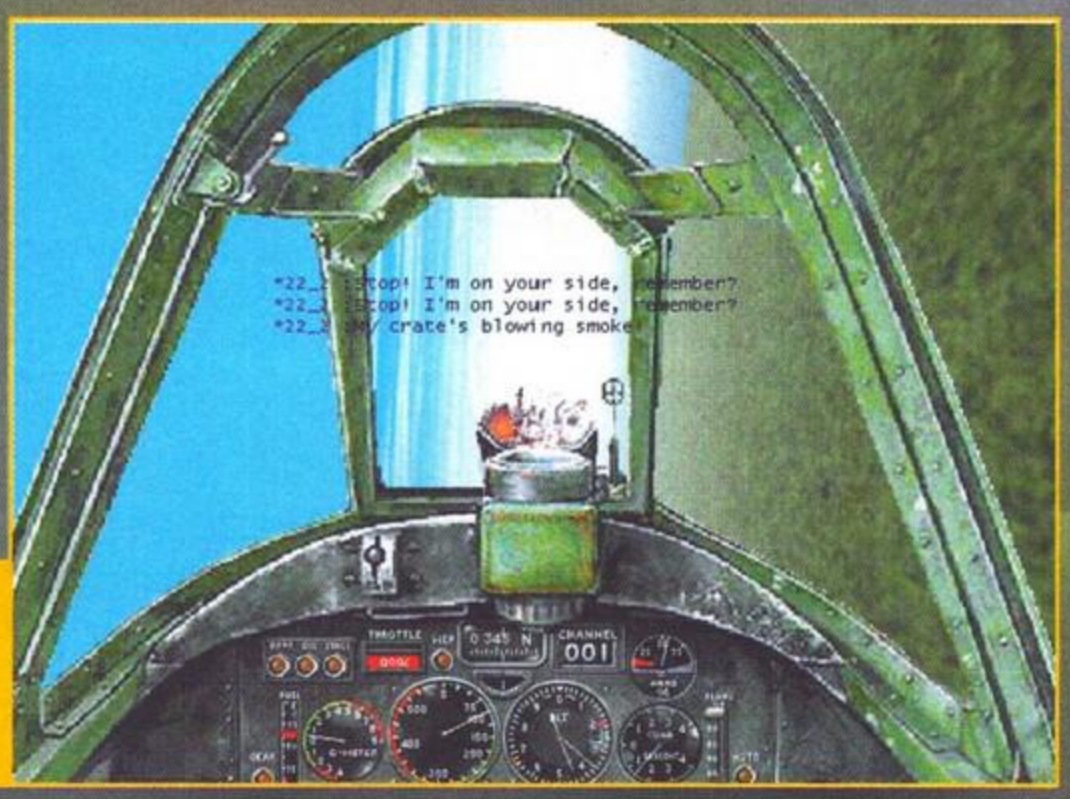
Per quanto riguarda la struttura del gioco, tenete presente che sono numerosissimi i casi in cui dovrete cimentarvi in duelli ravvicinati in un'area piuttosto limitata entro cui si trovano diversi aerei; per orientarsi, bisogna per forza servirsi dei numeri colorati che compaiono nella sezione superiore dello schermo – un modo alquanto irreale per darci un'idea di dove si trovino tutti gli altri in relazione alla nostra posizione. In realtà avremmo preferito sapere anche la loro altitudine, ma per ottenere il dato è necessario utilizzare la visuale di gioco rimpicciolita, che rende il simulatore quasi ingiocabile.

Le missioni non brillano particolarmente per la loro complessità, ma ho fatto in tempo a rimanere basito l'ennesima volta quando ho scoperto che, mentre ci si trova impegnati nelle campagne statiche, è possibile anche fallire la missione e procedere comunque.

Ma insomma, questo Air Warrior 3 ha qualche aspetto positivo o no? Chi vivrà, vedrà!

***Mauro "il Barone" Bossetti***

Ecco l'unica visuale esterna disponibile, completamente inutile per darci un'idea della situazione, dal momento che non è possibile ruotare la telecamera.




Abbiamo centrato un aereo. Come dite? L'effetto sembra riprodurre il Duspa quando sta male? Suvvia, non siate pignoli!

**PC**

**Air Warrior 3 riesce nella non encomiabile impresa di prendere tutti i difetti degli altri simulatori di volo in commercio e riunirli in un unico titolo. È veramente difficile trovare un punto a favore del gioco dell'Interactive Magic: il modello di volo è approssimativo, tecnicamente siamo a livelli mediocri (anche con la 3Dfx), le visuali esterne sono inesistenti e obbligano il giocatore a fare i conti col telaio dell'aereo che occupa gran parte dello schermo...**

**Non fosse uscito nessun titolo ambientato in quel periodo (cioè fra la Seconda Guerra Mondiale e il decennio successivo), troverei anche qualcuno a cui consigliarlo, ma in fin dei conti sono già usciti titoli quali Sabre Ace o l'eterno Flying Corps, il quale, sebbene sia a cavallo della Prima Guerra Mondiale, presenta bene o male gli stessi aspetti strategici (aerei rudimentali, dogfighting esasperato e via di questo passo).**

**Il supporto al multiplayer sembra l'unica ragione di esistere di questo gioco, dal momento che quasi la metà del manuale è occupato con dettagliate istruzioni per potersi scontrare con gli altri avversari.**

**Insomma, facciamo finta di niente e aggiorniamoci alla prossima.**

**HARDWARE**

**La configurazione minima di Timeshock prevede un Sono richiesti Windows 95, 16 mega di memoria, un Pentium 120 e una manciata di mega sull'hard disk. Con la 3Dfx le cose non migliorano di molto (le foto sono state scattate tutte con la versione potenziata del gioco, ma nessuno se ne accorgerà), mentre il manuale consiglia addirittura un P200 o superiore. Per quanto mi riguarda, anche con un P200 le prestazioni sono state deludenti, non parliamo poi della ridicola visuale esterna che scatta in maniera indecorosa.**

# SOCCER CHAMP

by Francesco Carlà

THE FIRST STRATEGY-ACTION SOCCER-GAME

'UN COINVOLGIMENTO TOTALE'
*Giorgio Tosatti*

## FANTASTICO!!!

**TUTTE LE SQUADRE E TUTTI I CALCIATORI DEL CAMPIONATO ITALIANO DI SERIE A 97/98, DELLA COPPA DEI CAMPIONI 97/98 E DELLA COPPA DEL MONDO 98.**

- Crea il tuo Campione e diventa un fuoriclasse !
- Crea tutte le squadre e le divise del mondo
- Gioca la tua grande Carriera e vinci il pallone d'oro!
- Il campione imparerà a seguire il tuo gioco !
- Gioca tutti i Campionati nazionali, la Coppa dei Campioni e la Coppa del Mondo
- Oltre 5000 fotogrammi di animazioni in 3D

PC CD-ROM

simul@simul.it

**LA TUA CARRIERA E'**

*Soccer Champ, creato da Francesco Carlà, è un simulatore di calcio completamente nuovo e rivoluzionario. E' un gioco strategico e action insieme ed è anche un RPG perché ti mette nei panni di un aspirante campionissimo, dandoti tutto quello che ti serve per giocare e dimostrare il tuo talento.*

*La tua carriera comincia a 18 anni in una squadra di valore medio ( sarai tu stesso a decidere quale e ad attribuire nome e ruolo al tuo calciatore...) e dura sedici stagioni. Sarà compito tuo, dimostrando le tue qualità tecniche, agonistiche e psicologiche all'allenatore e ai media, migliorare continuamente fino a diventare un vero fuoriclasse e a vincere l'ambitissimo "Pallone d'Oro". Ci riuscirai ?*

Inizia in una squadra di medio valore.

Gioca, vinci e fatti notare.

Migliora e diventa un vero fuoriclasse.

## IL PRIMO RPG ACTION-STRATEGY SOCCER VISTO DALL'ASPIRANTE FUORICLASSE: GIOCHI E PENSI CALCIO.

*Tutte le squadre che vuoi ( di tutti i campionati e tutte le nazionali ) con tutte le tenute e tutti i giocatori che vuoi con migliaia di frames di animazione.*

*Tutte le classifiche delle squadre e la classifica dei cannonieri. La classifica del "Pallone d'Argento" per il miglior calciatore della stagione. La classifica del "Pallone d'Oro" per il miglior calciatore in carriera. Tutte le nuove regole del Calcio ( nuovo regolamento 1° Luglio 1997).*

*Le reazioni dell'allenatore e dei giornali. Il primo soccer-game dove l'arbitro ha una sua intelligenza artificiale e può sbagliare.*

*Il tuo campione ( puoi scegliere !!! ) è diverso da tutti gli altri calciatori ( più di 5.000 frames di animazione 3D ) ed ha un rivoluzionario "cuore" di vita artificiale che tiene conto dell'agonismo, della tecnica, della tattica e della psicologia calcistica e migliora e impara durante la carriera grazie a te.*

*Tutti i calciatori e le squadre hanno una loro vita artificiale che li differenzia e imparano dai propri errori.*

*Puoi giocare da solo o in multiplayer fino a 4 giocatori contemporaneamente, con il mouse, il joystick o la tastiera.*

*Puoi cambiare, in qualunque momento, durante le partite, l'assetto tattico della tua squadra con un rivoluzionario menu "drag and drop". E tante altre opzioni ancora...*

Crea il tuo campione!

Vinci sul campo il "Pallone d'Argento".

Vinci il "Pallone d'Oro" per la tua carriera!

# APPENA INIZIATA ...

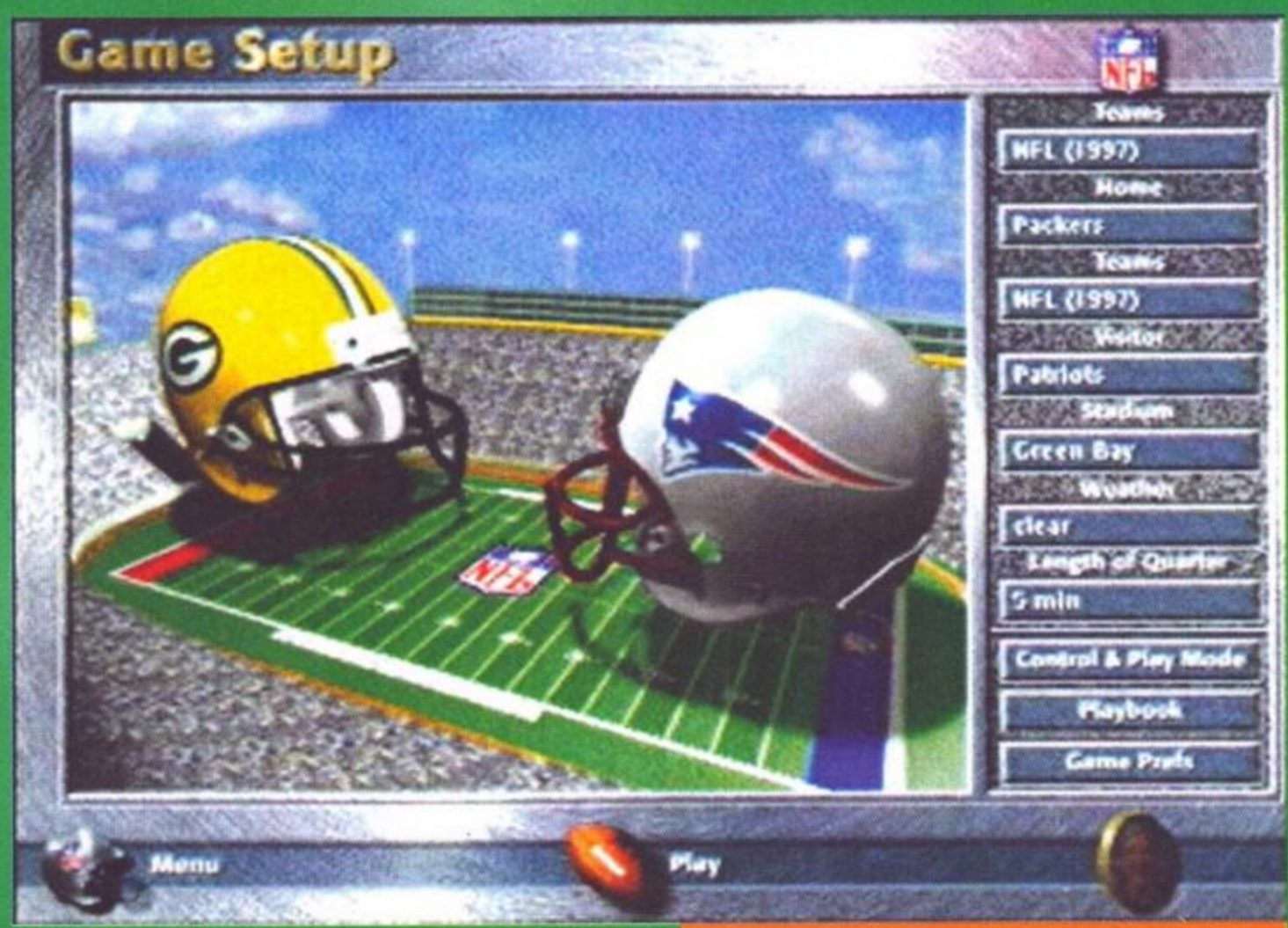
Distribuito in esclusiva da:

**Software&co.**

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

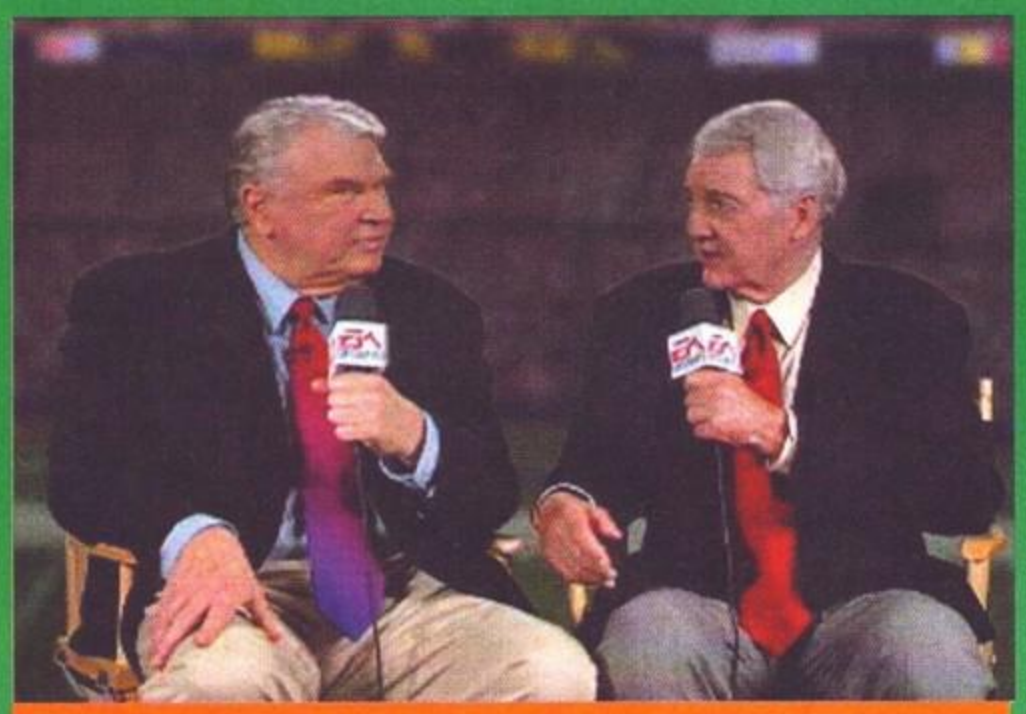
# MADDEN NFL 98

**E anche quest'anno al SuperBowl non è andata la squadra più forte: i San Francisco 49ers... è proprio vero che lo sport è come la vita, tutta un'ingiustizia!**



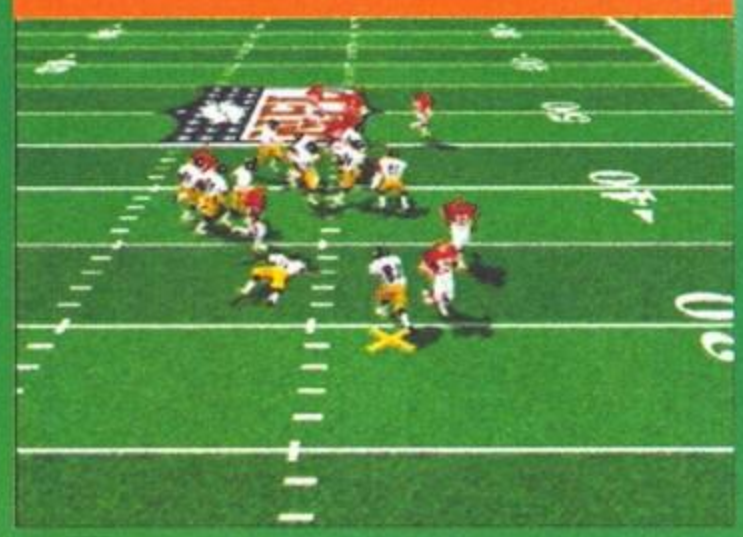

La schermata che precede gli incontri di esibizione: qui stiamo per replicare in forma virtuale l'ultimo SuperBowl... la storia a volte si può cambiare, ma solo per gioco.

Esattamente come un anno fa, quando recensii Madden 97 all'alba del SuperBowl tra Green Bay e New England, anche questa volta le coincidenze (o meglio i piani di marketing della EA) hanno voluto che la review del più blasonato dei giochi di football arrivasse proprio in concomitanza con l'evento sportivo dell'anno, almeno per gli Stati Uniti: il 25 gennaio scorso, Green Bay Packers e Denver Broncos si sono dati battaglia in quel di San Diego. L'anno passato azzeccai il pronostico dicendo Packers, e non era difficile. Quest'anno è forse egualmente facile (tutti pensano che Brett Favre e soci passeggeranno con tranquillità sul cadavere di John Elway), ma io voglio andare controcorrente e dico proprio Broncos: d'altronde i poveri cavalli selvaggi hanno un record pietoso ai SuperBowl (4 partecipazioni e 4 sconfitte...), e la legge dei grandi numeri è quindi a loro favore. E poi, Brett Favre di anelli ne può vincere ancora tanti negli anni a venire, mentre per il vecchio John Elway questa è forse l'ultima occasione. Certo, avrei preferito il reiterarsi di una storica sfida tra Broncos e 49ers, che avrebbe fatto venire i capelli grigi all'Intera popolazione del Colorado in ricordo delle passate sconfitte (due SuperBowl nel corso degli anni '80), ma che avrebbe senza dubbio regalato al sottoscritto una grande nottata di sport: pazienza. Mi perdoneranno, per inciso, i non appassionati di questa disciplina che, di fronte ad un tale sproloquio, saranno rimasti quantomeno disorientati: certo in due pagine non posso nemmeno insegnare il football a chi nulla ne sa, e quindi abbiate la buona grazia di capirmi. L'appuntamento con il vecchio John Madden, comunque, arriva puntuale e sardonico anche per il 1998, finalmente con un paio di aggiustamenti che faranno piacere agli appassionati: mi riferisco al supporto per le schede accelerate, purtroppo disponibile solo installando una patch, e al fatto che, finalmente, i giocatori non sono più orrendi sprite bitmap ma bensì poligoni. Chiarisco subito questi due elementi perché, in realtà, del resto è cambiato poco o nulla: solita completezza di informazioni, solito playbook sterminato, soliti filmati del panzuto John che ci insegna a stare al mondo. Per giocare a Madden con una scheda accelerata basta recarsi al sito della EA e scaricare un file da circa 2.3MB, oppure infilare nel lettore il Silver Disk del numero scorso, su cui era incluso lo stesso file; i giocatori poligonali, invece, ci sono in tutti i casi, anche se l'orrenda abitudine dello sprite non è stata abbandonata del tutto: in realtà la tecnica utilizzata si chiama V-Poly, e si basa su sprite "poligonally enhanced", ovvero arricchiti di poligoni. Di riffa o di raffa, comunque, il salto è stato fatto e le movenze dei giocatori sul campo sono di gran lunga migliori rispetto alle precedenti edizioni. Anche il comportamento degli stessi, ovvero l'intelligenza artificiale, è stato sensibilmente ritoccato, e ora le squadre comandate dalla CPU giocano con più sale in zucca, oltre a rassomigliare molto da vicino lo stile di gioco



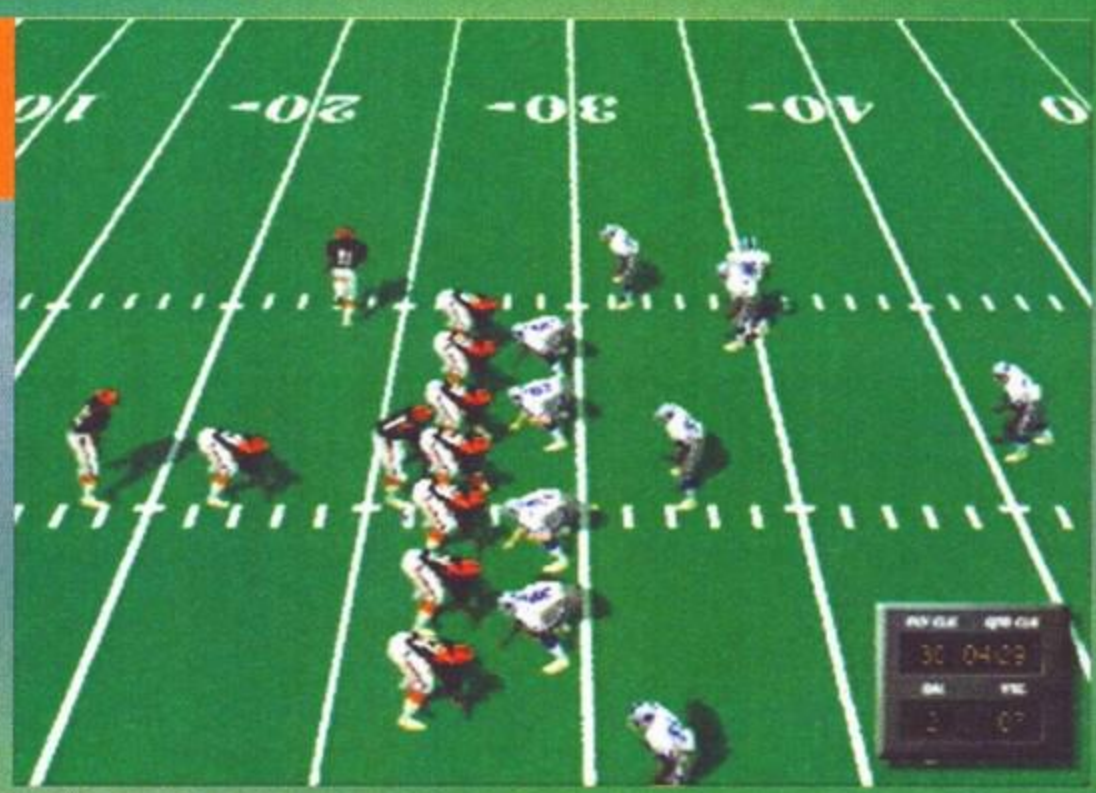
Ecco il nostro amico John, a sinistra, con il suo amico Pat, a destra: ma secondo voi da che razza di parrucchiere si servono?

Il SuperBowl di quest'anno così come avrebbero voluto i pronostici: Pittsburgh Steelers contro SF 49ers...



La visuale dal dirigibile non è il massimo della comodità, ma fa la sua scena...

I Dolphins non hanno avuto grande fortuna quest'anno: peccato, si avvicina anche per il vecchio Dan Marino l'ora del ritiro.



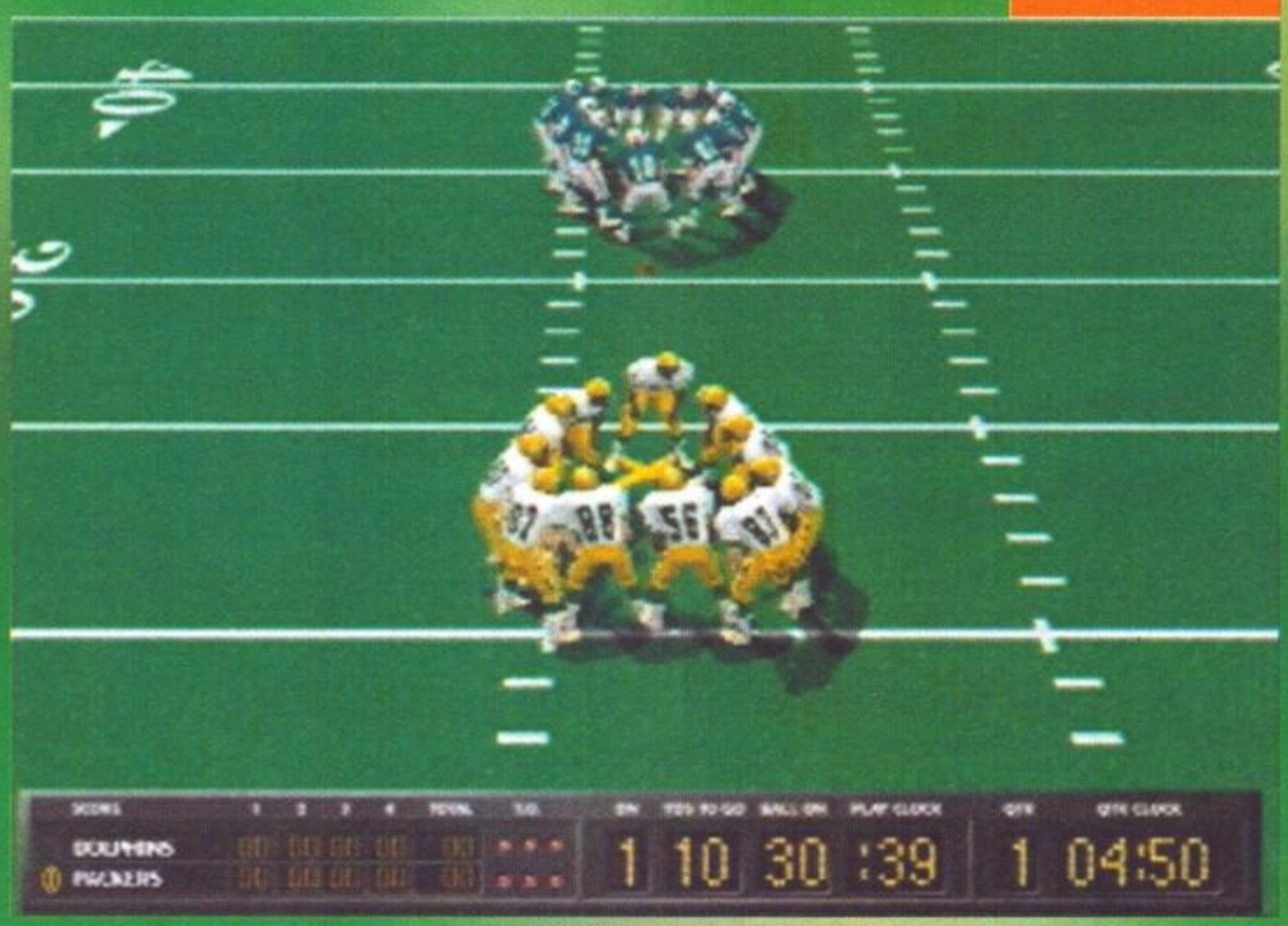
Cincinnati sfida Dallas in questo scintillante match, e per l'occasione abbiamo selezionato la visuale laterale.

della loro controparte reale. Come sempre, potete imbarcarvi nell'intera stagione '97-'98, prendendo le redini del vostro team preferito, oppure giocare un incontro di esibizione, scegliendo le squadre che volete e persino lo stadio che vi piace di più: sono tutti riprodotti con grande dovizia di particolari. Non mancano, poi, i team storici, un vero e proprio classico della serie Madden: che ne direste, ad esempio, di mettere di fronte i 49ers di quest'anno con il glorioso team del 1988, capitanato da Joe Montana? Oppure di inscenare uno scontro generazionale, lanciando un testa a testa tra i Packers di Brett Favre e quelli, mitici, del Super-Bowl del '67 guidati dal coach Vince Lombardi (cui è intitolato proprio il trofeo che si vince al Super-Bowl)? Se, invece, vi va di costruirvi una squadra dal nulla siete sempre liberi di farlo, creandovi persino una lega personalizzata, e plasmando i vostri giocatori come preferite. Insomma, la configurabilità del gioco è sempre ai massimi livelli, e le funzionalità per giocare in rete o via modem fanno piacere, anche se purtroppo manca il supporto per più di due giocatori umani. Tutte le partite vengono introdotte in perfetto stile televisivo, con Madden e Pat Summerall (noto commentatore della TV yankee) che si lasciano andare a piacevoli sproloqui tecnici prima, durante e dopo ciascun incontro. La cura estetica è come al solito maniacale, con menu molto curati e sovrimpressioni davvero ottime. Il database è sconfinato, e in quanto a background tecnico-informativo Madden, anche quest'anno, è davvero ineccepibile. Lo stesso discorso vale per la mole di dati statistici, sia quelli già disponibili sia quelli che vengono generati dalle partite: per un gioco come il football, nella statistica ha il suo pane, è senza dubbio un elemento fondamentale. In pratica Madden offre tutto ciò che si può chiedere a un gioco di football; resta da vedere quanto è stato fatto per rinnovare il prodotto rispetto alle scorse edizioni, ma per questo c'è il box di commento, e quindi a laggiù vi rimando.

*Jacopo Prisco*

Questo è, in tutta la sua maestosità, il Georgia Dome di Atlanta, peraltro l'unico stadio americano in cui il sottoscritto abbia effettivamente messo piede. Dal vivo fa ancora più impressione.

Ancora i Dolphins, stavolta nel freddo del Lambeau Field di Green Bay: quando fa caldo ci sono -20 gradi al sole...




## PC

La storia si ripete: questa versione 98 di Madden non rappresenta una rivoluzione, anche se compie un passo avanti gigantesco rispetto alle precedenti per via del supporto per le schede 3D. A tal proposito, ci tengo a sottolineare che il voto si riferisce proprio alle versioni 3Dfx e Direct3D, che possono essere abilitate installando la patch che aggiorna l'eseguibile di Madden 98 alla versione 1.1 (la trovate sul Silver Disk). Senza di essa, la grafica di Madden ricorda da vicino quella dell'anno passato, eccezion fatta per i giocatori poligonali: bella novità, questa, peccato che anche usando una 3Dfx lo scaling degli stessi non sia esattamente allo stato dell'arte, e in certi casi i personaggi sul terreno risultano così cubettosi da sembrare ancora sprite. Le animazioni, tuttavia, hanno giovato parecchio di questo passaggio, e la fluidità generale del gioco è di gran lunga superiore al passato: gli stadi, poi, sono bellissimi e graziati da un livello di dettaglio fuori del comune. E il resto? Il solito vecchio Madden, con i suoi complessi menu, le miriadi di giochi a disposizione e i commenti del nostro in sottofondo. Non manca neppure il secondo CD pieno zeppo di filmati, quest'anno intitolato "Madden 101". Insomma, non si può dire che alla EA si siano sforzati di ringiovanire Madden come è stato il caso, ad esempio, di Fifa 98, eppure questo rimane ancora il miglior gioco di football in circolazione. Cosa ci piacerebbe vedere per l'edizione 99? Un engine poligonale riscritto da zero è "100% Glide", e magari una modalità di gioco differenziata tra arcade e simulazione, per consentire ai neofiti di entrare nel clima di questo sport: chi non è già esperto si troverà infatti parecchio in difficoltà a muoversi tra playbook e schemi. Perché, poi, è inclusa la possibilità di fare solo il coach e non di fare solo il giocatore? E' il solito problema, per sua natura il football mal si presta ad essere simulato e quindi questo è più un puzzle game che un gioco sportivo, per quanto assurdo vi possa sembrare. Ad ogni buon conto, chi ama questo sport non mancherà di apprezzare questa ennesima consacrazione di un uomo chiamato Madden, John Madden.

### HARDWARE

Per spassarsela con il vecchio Madden avete bisogno di un P90 con 16MB di RAM, il solito lettore CD e la solita SVGA. Se intendete giocare in alta risoluzione con un frame rate decente, però, ci vuole almeno un P133. La scheda accelerata, come è ovvio, migliora sensibilmente l'andare delle cose. Tremenda la quantità di spazio richiesto su disco: a parte l'installazione minima da 75MB, sconsigliata per i lettori inferiori al 12X, c'è da scegliere tra quella "tipica" da 270MB e quella "completa" da ben 590MB. Ma siamo impazziti?

**Vendita computer, accessori e console**

# PLA NET

Visita il nostro
SITO INTERNET

TUTTE LE
ULTIME
NOVITA'

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64
PC CD-ROM

Richiedi il nostro
LISTINO
telefonando
allo 02 - 92118124

PLA.NET Game's

AREA DEMO

VENDITA per CORRISPONDENZA
TELEFONICA
oppure
ON-LINE

Possibilità di pagamenti RATEALI

www.planetgame.com

## PLA.NET GAME'S s.a.s

Via BOURDILLON, 33 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
tel. 02-92118124
fax. 02-92118740
INTERNET - http://www.planetgame.com
e-mail - info@planetgame.com

# BALLS OF STEEL

## Quando la classe si vede dal primo momento...

Questo simpatico giochillo ha rivelato la propria spensieratezza fin dal primo momento - l'installazione. Tutto cominciò il giorno in cui un Duspa in pieno overload (di lavoro anziché delle consuete pizzette) mi ha pregato di occuparmene con parole chiare, fresche e dolci, aggiungendo al tutto la corruzione (una scatola ancora incellophanata di un gioco che, già recensito, girava da tre giorni in redazione senza che nessuno se ne curasse). Non appena l'autorun è partito ho capito di avere a che fare con un prodotto di gran classe: una voce sospettosamente simile a quella del mitico Duke (Nukem, s'intende) ha tuonato "I've got Balls of Steel". Non credo che ci voglia la traduzione e non so se il fatto che il gioco sia un flipper mitighi la cosa, dal momento che si parla comunque di palle o palline o, al contrario, la esacerbi.

Comunque trattasi di un esemplare di quella genia, i simulatori su schermo di pinball o flipper che dir si voglia, che imperversava qualche tempo fa con uscite quasi mensili ma che ultimamente si sono diradate: sulla carta il suo motivo di massimo interesse è proprio la presenza di un tavolo dedicato a Duke Nukem. Del resto la Apogee non è nuova allo "sfruttamento d'immagine" del suo eroe maranza anche all'interno di altri titoli, come i possessori del simpatico Death Rally ricorderanno - qui Duke pilotava una delle macchinine impegnate in una corsa che ricordava abbastanza MicroMachines 2.

Tornando a Balls Of Steel, vi sciorino quel po' d'informazione di cui sicuramente siete assetati: i tavoli sono cinque, tutti più o meno ispirati a un tema "hard" come alieni mutanti, lotte di barbari contro enormi draghi rossi, bombaroli psicotici ed esperimenti genetici governativi che hanno deciso di ribellarsi ai propri creatori. Niente di più lontano dai flipper "carini" che abbiamo visto sui nostri monitor, rigurgitanti clown che rallegrano bambocci pacioccosi e amenità di questo genere. E poi, ovviamente, c'è il tavolo del truzzone, che cerca di sfruttare l'onda lunga della fama di uno degli eroi videoludici più noti della storia.

Per quanto riguarda lo stile di gioco l'impostazione è rigorosamente bidimensionale: l'unica scelta a disposizione dell'utente è tra il classico scorrimento verticale e un più pratico (ma abbastanza triste) tavolo intero, che obbliga però a sprecare più di metà schermo. Purtroppo la fisica della pallina è abbastanza legnosa e innaturale, a scapito del coinvolgimento del giocatore; la sensazione di realismo è alquanto lontana e così il divertimento. Che dire d'altro? Se proprio dovete possedere un simulatore di flipper per PC e vi fanno ribrezzo quelli tridimensionali, potete anche pensarci, ma prima leggete il commento...

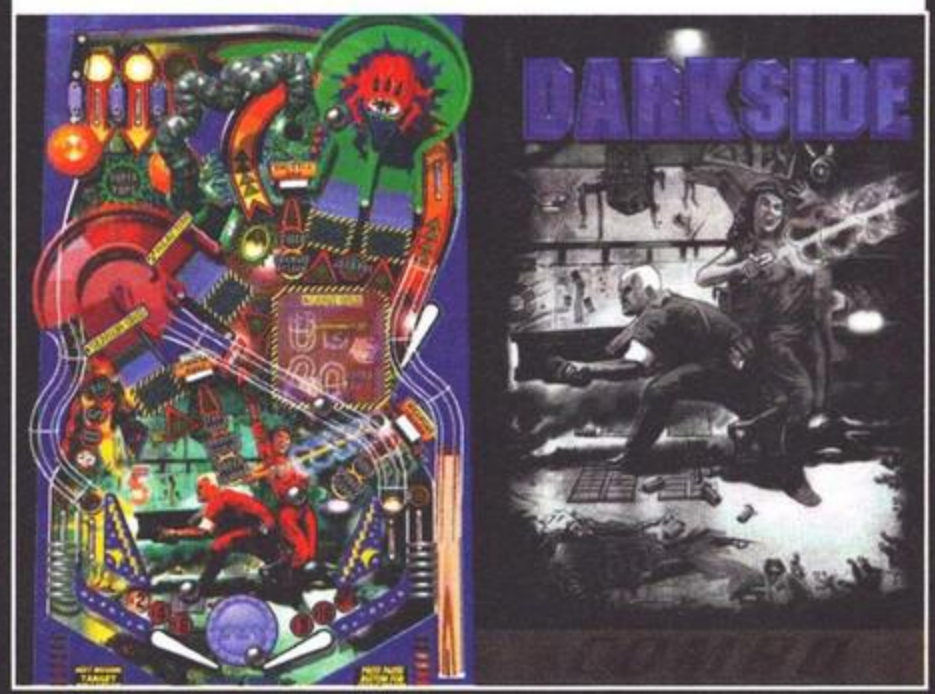
***Stefano "won't play with your balls" Gaburri***

Ecco qui, fedelmente riportata, la schermata iniziale del sito dei Pinball Wizards. Non ci potevo credere: i Pinball Wizard vi invitano a giocare con le loro palle! Ma non è finita qui: per accedere al sito dovete proprio cliccare sulle biglie d'acciaio che una misteriosa signorina ci offre così gentilmente.

Potete ammirare, nella sua interezza, il tavolo di Duke Nukem, sicuramente la più grande attrattiva dell'intero titolo: purtroppo anche questo non si solleva di molto dalla mischia, anche perché le frasi di commento di Duke e gli effetti sonori sono proprio identici a quelli di DN3D e non ne è stato aggiunto alcuno.

Ecco la parte superiore del tavolo "Barbarian", uno dei più suggestivi con questo bel drago rosso che si avvoltola beatamente sul classico mucchio di monete d'oro. Qui si è cercato in particolar mode di sfruttare i "mission mode", cioè particolari sequenze di mosse che dovrebbero rappresentare il barbaro che attraversa la steppa, lotta contro i draghi e compagnia bella... c'è persino lo "skeletal warrior multiball".

Se vi dà fastidio lo scrolling verticale potete sempre optare per la visuale a schermo intero, che, data la conformazione dei flipper, di schermo ne usa meno della metà... a me francamente non ha esaltato.

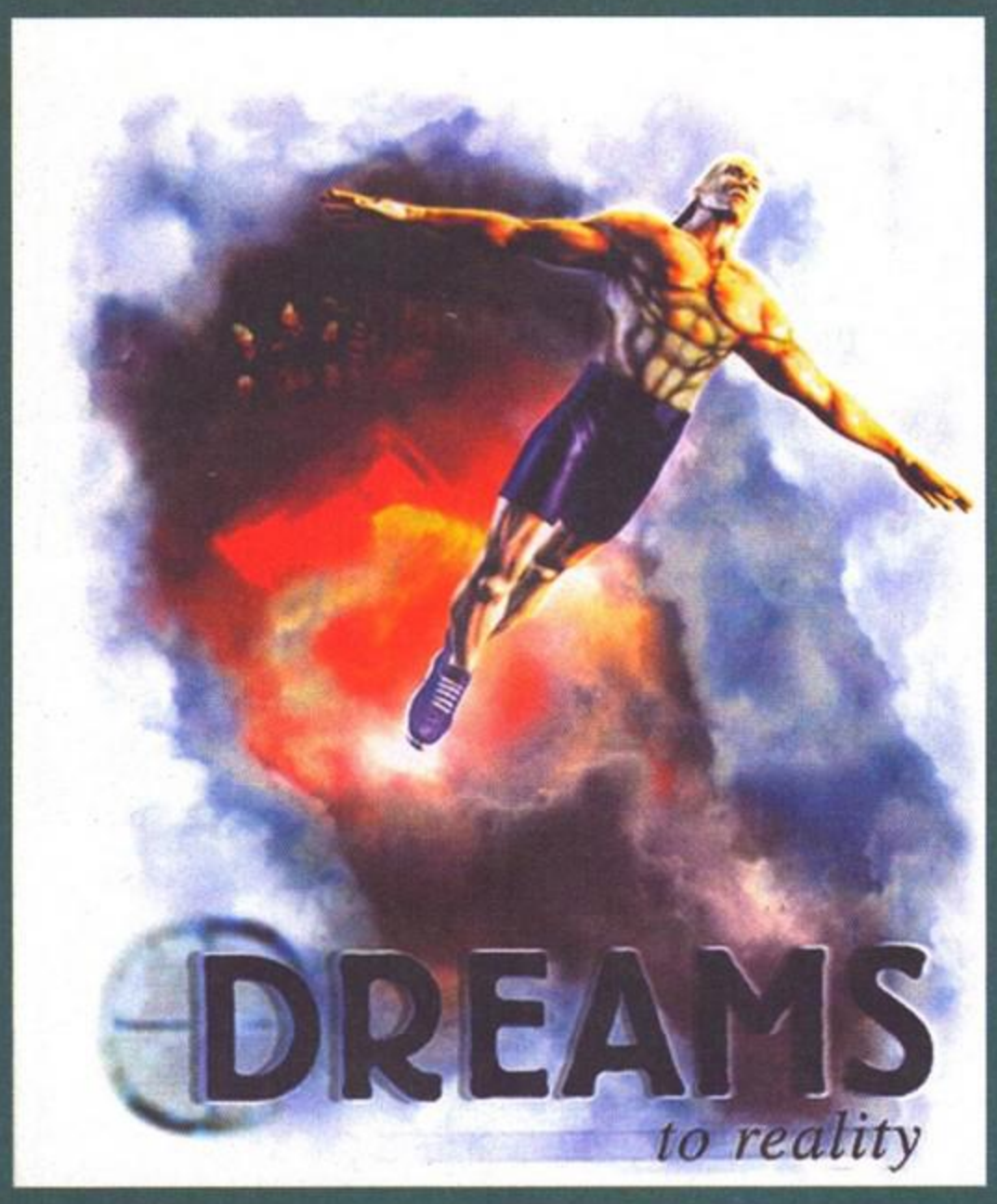



**PC**

**Io non ho mai apprezzato particolarmente il genere a cui appartiene questo Balls of Steel: ho sempre creduto che la componente "fisica" del tavolo sia fondamentale, senza trascurare l'ambiente sociale del bar sotto casa o della sala giochi coi bambocci che ti chiedono di "fare una palla". Forse per questo tra i tanti che mi è capitato di vedere ho apprezzato di più i vecchissimi pinball bidimensionali della Epic Megagames, di cui è rimasto mitico il tavolo "Android" che veniva distribuito liberamente come shareware. Ebbene, questo Balls Of Steel cerca evidentemente di ricalcarne il successo, ma è funestato da una sequenza di problemi e difetti tecnici che lo fanno girare maluccio su macchine all'ultimo grido. E poi la fisica del gioco è addirittura meno fluida e realistica dei suddetti pinball Epic, che giravano fluidamente e senza "paté" d'animo su un 386/DX. Ma perché continuo a fare paragoni con questi ultimi? Forse perché, alla fin fine, se avete voglia di giocare a un flipper bidimensionale a scorrimento verticale mi sento di consigliarvi proprio di scovare quei vecchi pezzi di antiquariato ludico e di lasciare che "con le proprie palle" ci giochino da soli i Pinball Wizards.**

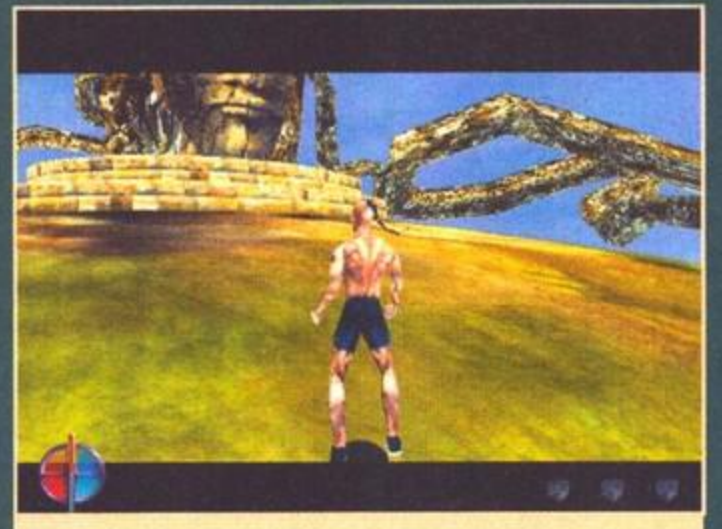
### HARDWARE

La lista della spesa di Duke Nukem versione "palle d'acciaio" prevede un Pentium, 16 MB di RAM, Windows 95, una scheda video con 1 mega di memoria, scheda sonora e lettore CD-ROM. Occhio perché, per quanto installi le DirectX 5, il gioco usa l'UNIVBE Lite e spesso è volentieri si è proprio rifiutato di girare su molti PC con Win95 OSR2. Bello.

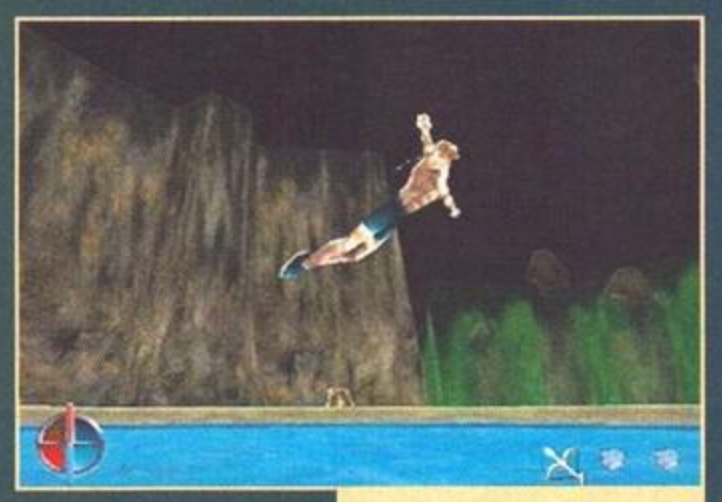


## Spiegate le braccia e iniziate a volare...

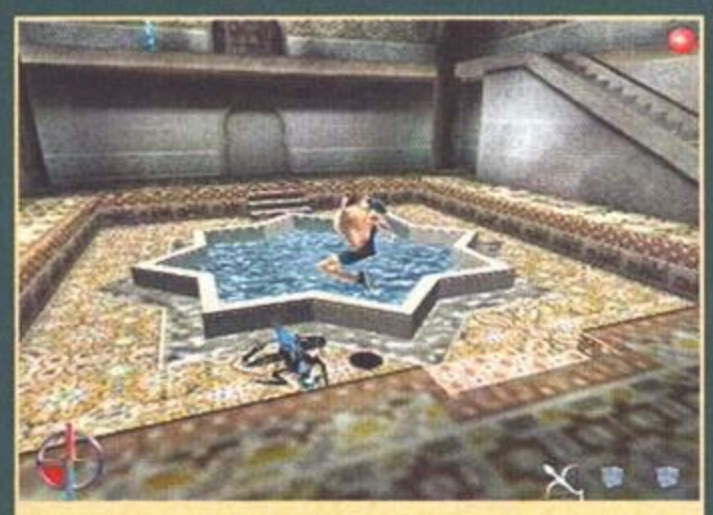
Questo per me è stato un mese particolarmente disgraziato: ho lavorato come non mai (più che altro a vuoto), scrivendo una tonnellata di e-mail in giro per il mondo e raggiungendo livelli di stress tipici del manager americano alienato protagonista di tanti film d'oltreoceano. Di solito le sceneggiature di siffatte produzioni cinematografiche si sviluppano all'interno di due grandi filoni: il malcapitato ha un "insight" e rinasce a nuova vita, grazie al rapporto umano taumaturgico con una qualche generica "minoranza" (umana o sociale) che gli fa toccare con mano quali siano i veri valori spirituali, oppure dà fuori di matto e comincia a sparare come Micheal Douglas in "Un giorno di ordinaria follia". Data la ben nota passione che nutro per giochi come Postal o Quake2, vi lascio immaginare come sarebbe andata a finire nel mio particolare caso... in pratica la Xenia si è risparmiata una carneficina, un vero bagno di sangue, solo perché all'ultimissimo momento le cose hanno cominciato a girare per il verso giusto. Infatti il mitico John Romero ha risposto ai miei accorati appelli e mi ha concesso l'intervista che costituisce l'ossatura della preview di Daikatana che grazia le pagine del numero di TGM che state stropicciando: già questa cosa è stata in grado di risollevarmi l'umore non poco. Oltre a questo sono riuscito a risolvere vari problemi, che non starò a elencare per non tediarvi, e ho finalmente fatto le foto di Dreams to Reality. Infatti la versione 3Dfx è ancora basata sul DOS, e per questo motivo non c'è stato verso di grabbare le foto; di conseguenza mi sono dovuto sciroppare varie ore di scheda VGA-to-PAL in redazione con conseguente scassamento e, soprattutto, pagando lo scotto di un'inevitabile abbassamento della qualità delle immagini, di cui mi scuso fin d'ora. Se mi conoscete sapete che sono un perfezionista, ma d'altronde meglio queste che niente e poi non credo che quattro pagine di recensione senza foto mi avrebbero procurato applausi fragorosi da parte dei Grandi Capi.
Ma lasciamo perdere le disquisizioni stile "il mio cuore messo a nudo" (che sarebbero sicuramente più interessanti se, appunto, fossi Baudelaire) e passiamo all'analisi stringente di questa produzione della Cryo, bella quanto originale. C'è da dire che, se si è stressati e ci si deve rilassare e distendere i nervi, giocare a Dreams capita proprio a fagiuolo: infatti ho visto raramente titoli così evocativi e onirici, cosa d'altronde naturale trattandosi di un videogame ambientato nel Mondo dei Sogni.
Cominciamo dalla trama: il libretto contenuto nella confezione (che, incidentalmente, è ottimamente tradotto come tutto il resto del titolo) ci informa brevemente dell'esistenza sulla Terra dell'Acqua Blu, che altro non è che il riflesso su questo piano di esistenza del pozzo dei sogni, la congiunzione tra il mondo onirico e quello reale. Nell'Antico Egitto cinque grandi sacerdoti hanno scoperto il mistero dell'Acqua Blu e la usano per arricchirsi spiritualmente e raggiungere l'Armonia: viene deciso che le fondamenta della prima grande piramide siano costruite proprio attorno a questa mistica fonte. Uno dei cinque sacerdoti, però, viene corrotto dalla



Questa è l'unica foto di tutta la recensione presa in modalità software (cioè non accelerata). Non male, eh? Se fate dei confronti, comunque, considerate che le foto 3Dfx, cioè tutte le altre, sembrano più brutte perché ho dovuto usare la scheda VGA-to-PAL.



Non è eccezionale la sensazione di leggerezza e libertà che dà un'immagine come questa? Come ho detto, non appena vi renderete conto di poter VOLARE liberamente, l'esaltazione si impadronirà di voi...



L'insetto schifoso che stavo picchiando è già collassato in un ammasso chitinoso senza più vita, ma tanto per essere sicuro sono partito con un altro calcio volante. Certo che così sembro un vero tarantolato... OK, diciamo che questo è il ballo del valoroso guerriero vincitore, contenti?

A un certo punto questi fantasmi scheletrici si solleveranno dai corpi mummificati dei loro possessori e improvviseranno una specie di macarena magica a nostro uso e consumo, con effetti benefici che lascerò a voi il piacere di scoprire. Comunque uno degli spezzoni video più divertenti.

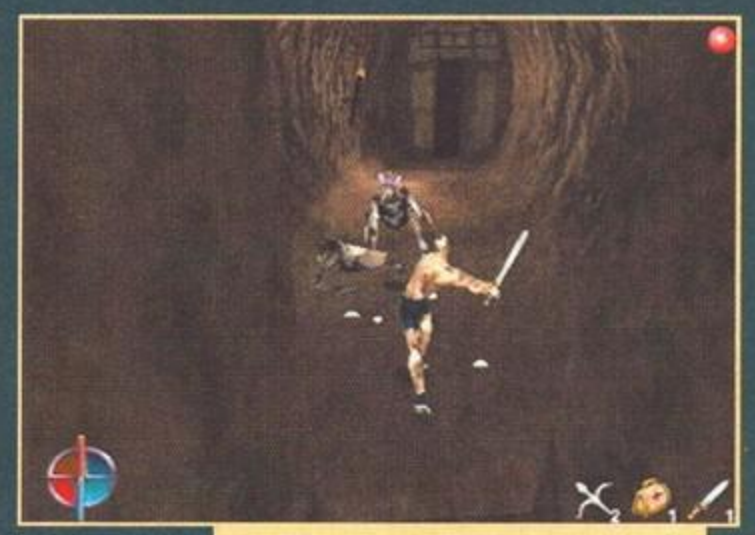
L'arco dalle frecce di cristallo in azione: i malcapitati mostriciattoli là in fondo se la stanno vedendo brutta. Purtroppo il mana sta per finire (come vedete dall'altezza della barra blu) e presto dovremo venire alle mani.

vanità e dal desiderio di potere personale (FBS direbbe sicuramente "dal lato oscuro della Forza"), e per questo motivo ben presto tutto se ne va in malora: l'Armonia è spezzata e il sacerdote impuro rimane imprigionato nel cuore del Mondo dei Sogni. Questa è la premessa: passiamo, trascurando di passaggio tre o quattro millenni, al 1988. Vediamo un bamboccio che, anziché passare le sue giornate in sala giochi tra Out Run e Super Mario, si dedica a passatempi più sani e per questo, tuffandosi in un lago, scopre la porta dei sogni. Al suo ritorno una non misteriosa Organizzazione lo interroga e molti uomini scompaiono, ufficialmente annegati. In realtà questi figuri hanno raggiunto l'altra dimensione e ivi tessono le loro meschine trame, effettuando esperimenti volti a imprigionare l'essenza del mondo onirico per i propri fini. Dieci anni dopo, nel 1998, il bambino Duncan è cresciuto: adesso è un bel ragazzo che ha il fisico e il carisma del Gaburri (anche se con molti meno capelli), pronto a tuffarsi nell'Acqua Blu per dare ai cattivoni il fatto loro. Tutto questo è ben esemplificato da un video iniziale di cui ho fatto una bella strisciata che - spero - farà la sua figura su queste pagine.

Nel suo viaggio Duncan dovrà poi superare mille ostacoli, a partire dalla propria iniziazione fino allo scontro con l'Organizzazione nel suo laboratorio, per trovare poi la strada per tornare sulla Terra e distruggere definitivamente l'antico Male. Ma qui la presentazione è bell'e finita, siamo già in pieno gioco ed è quindi tempo di parlare di motore e di sistema di controllo. A prima vista si direbbe che Dreams to Reality sia il primo clone di Tomb Raider, dal momento che ne condivide appunto la visuale in terza persona e l'engine poligonale. Ma le similitudini terminano qui e dopo pochi minuti di gioco vi sarete già scordati qualsiasi improbabile paragone, perché non solo l'atmosfera di Dreams è quanto di più lontano si possa immaginare dal mondo di Lara ma lo stesso sistema di controllo è affatto diverso, condividendo col caposaldo della Core Design forse solo il fatto che (almeno a mio parere) la tastiera è l'unico modo sensato di comandare il vostro alter ego. Infatti Duncan ha a sua disposizione molti meno movimenti: non può arrampicarsi né aggrapparsi alle cenge di roccia, non rotola su se stesso e anche il suo modo di saltare è molto diverso. Del resto anche il mondo in cui si muove è proprio concepito in maniera differente e, per esplorarlo, vi abituerete presto a un tipo di movimento che, al primo istante, vi lascerà sbalorditi: il volo. Da buon giocatore, ancor prima che redattore, potete immaginare come io non abbia neppure dato un'occhiata al manuale prima di sperimentare la sensazione "pura" di Dreams. Ebbene, dopo pochi secondi nei quali ho annaspato tra i tasti ho scovato la non difficile combinazione ALT+frecce direzionali e... stupore, visibilio! Duncan ha aperto le braccia e ha letteralmente spiccato il volo, dandomi una sensazione di libertà assoluta e lasciandomi - non è facile - a bocca aperta. Dal punto di vista tecnico in Dreams to Reality si vola come si nuota, cioè tenendo premuto il tasto ALT e utilizzando le quattro frecce per dare la direzione. L'esperienza però è assolutamente differente perché gli ampi spazi e l'ottimo fondale di nuvole (ben realizzato e adeguatamente "arioso") costituiscono tutt'altro ambiente rispetto agli stretti cunicoli e alle grotte in cui siamo soliti immergerci, per di più con l'assillo dell'aria che minaccia sempre di finire facendoci affogare. A dire la verità anche durante i voli pindarici che vi terranno impegnati qui bisogna tenere d'occhio un parametro, e precisamente quel mana che costituisce la nostra energia magica: ma generalmente possiamo "rifornirci in volo" passando sopra a delle bolle che fluttuano vaghe per l'aere.

Sulla destra potete ammirare per bene uno degli gnometti blu (sono quelli che danno le informazioni). In primo piano il cilindro proprietà del direttore di Playboy... va bene, si tratta di un generico power-up. Di solito questi copricapi ripristinano l'energia, ma state attenti perché possono anche regalare degli incantesimi.

Del mana e della magia parlerò però dopo: ora voglio approfondire il discorso relativo all'ambientazione. Ho già detto dell'atmosfera onirica, ho parlato del volo, mi manca solo di richiamare la vostra attenzione sulle fotografie e mostrarvi i mille particolari che cattureranno la vostra attenzione, anche se non sono direttamente connessi all'azione di gioco: pesci e tartarughe volanti, gnomi che si aggirano di qua e di là usando grossi funghi come mongolfiere. Vi capiterà di camminare in mezzo a tostapane semovibili o di combattere i vostri nemici mentre grosse confezioni di caramelle saltellano nei paraggi. In particolare sono due le cose che mi hanno più esaltato per quanto riguarda gli strani incontri nelle Terre del Sogno: prima di tutto Stanlio e Ollio, che potete vedere immortalati in una fotografia, quindi quello con una balena enorme quanto leggera che vi offrirà di volare nella sua scia per avere l'energia sufficiente a una trasvolata che non potreste mai compiere con le vostre sole



Che gusto: sono al massimo dell'energia e al massimo del mana, e questo lascia sperare che potrò tenere la spada magica per un bel po'. Nel frattempo mi dedico a saggiarne il filo sulle corazze di questi insettacci, tra l'altro con notevole stile.

Una bella sorpresa: la mantide gigante che mi accingevo a fare a pezzi si è tramutata in una bella ragazza che non ha perso tempo nel ringraziarmi. Per quanto riguarda la schermata in basso... ehm... cosa credete, è solo un caso, semplicemente i personaggi si sono sovrapposti. Bella la pelle di tigre, eh? Ehm...

Questa sequenza è in grado di esemplificare meglio di mille parole (le mie, poi, figuriamoci) come dei brevi spezzoni di video siano in grado di fondersi efficacemente con l'azione in tempo reale: le tre immagini superiori sono fotogrammi di filmato, quella più in basso uno screenshot. La qualità della grafica del gioco vero e proprio, poi, aiuta sicuramente.

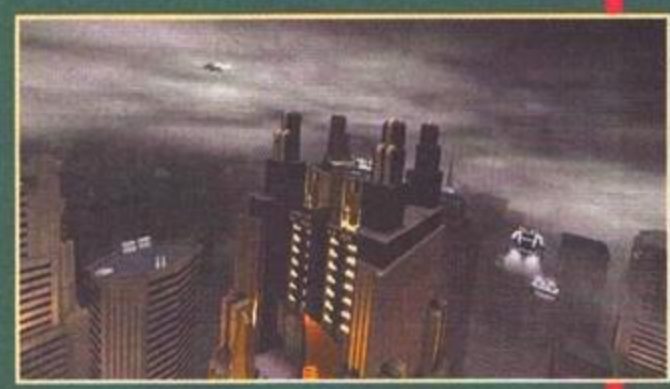
forze. Di quest'ultima cosa avevo preso un paio di bellissime fotografie, ma ho preferito buttarle per non rovinarvi la sorpresa nel caso siate intenzionati a far vostro questo titolo (poi non dite che non ho riguardi...).
Come potete vedere in alcune immagini che ho appositamente "montato", i brevi spezzoni di video (più di cento) che costellano il gioco e l'azione in tempo reale sono spesso e volentieri fusi in un'unica sequenza. La cosa funziona egregiamente per due motivi: innanzitutto perché i filmati sono realizzati con una tecnica concepita appositamente per rendere le transizioni naturali, tant'è vero che anche nel FMV si possono distinguere bene i poligoni che compongono Duncan e gli altri; secondariamente per la qualità intrinseca del motore poligonale che muove il gioco vero e proprio.
Ma veniamo a una delle innovazioni più notevoli di DtR, e cioè l'utilizzo della magia: come accennavo poco fa, qualsiasi effetto magico - incantesimi veri e propri, utilizzo di armi o il semplice volo - ha bisogno di mana per funzionare: di solito vi potrete ricaricare di quest'ultimo raccogliendo le bollicine che svolazzano allegramente qua e là, o dirigendovi proprio "alla fonte" delle stesse che talvolta sarà palese. In determinate locazioni invece il mana verrà automaticamente rigenerato o, al contrario, andrà a zero (ad esempio, per impedirvi di volare quando siete chiamati a compiere una difficile sequenza di salti).
L'interfaccia fa sì che abbiate sempre sotto gli occhi il livello corrente di mana così come la vostra energia vitale (i "punti ferita", se vi piacciono gli RPG). Oltre a questo, come potete vedere, ci sono tre icone in basso a destra che sono altrettanti "shortcut" alle magie. Per lanciare uno di questi incantesimi si usano appunto i tasti 1, 2 e 3, cosa molto rapida e intuitiva. Per decidere quale incantesimo assegnare a ognuno di questi tre tasti basta entrare nel menù della magia e assegnare i "link" a proprio piacimento: ho trovato questo metodo oltremodo efficace. Gli incantesimi vanno dal classico "curativo" (che scambia mana con energia vitale) all'invisibilità temporanea, e possono avere più livelli di potere (efficacia). Particolare menzione meritano poi due armi magiche - l'arco dalle frecce di cristallo e la spada incantata - che aggiungeranno ulteriore interesse a un aspetto, il combattimento, di cui mi occuperò tra poco.
Prima di passare oltre infatti non posso tralasciare di informarvi che gli oggetti dell'inventario vengono gestiti tramite un menu analogo a quello degli incantesimi, e già che si parla di interfaccia volevo anche spendere due parole sul sistema di auto salvataggio. Anche qui si può toccare con mano come gli sviluppatori della Cryo abbiano ben ponderato le proprie decisioni. Infatti mi ha sempre dato fastidio dovermi preoccupare di salvare prima dei passaggi più difficili di un gioco: l'ho sempre considerata una delle cose che maggiormente ci distrae, rovinando la sensazione di coinvolgimento di un titolo fatto bene. D'altronde è oltremodo scocciante dover ripetere più volte una lunga sezione solo perché non si è voluto salvare, cosa che fa sì che alcuni fallitoni giochino a Doom, Quake o Tomb Raider registrando la posizione letteralmente ogni pochi secondi. Alla Cryo hanno trovato la soluzione ottima - grazie anche alla struttura di Dreams - con un autosave che vi permetterà di perdere al più qualche istante, col vantaggio di potersi dimenticare del tutto di salvare. È comunque possibile, se si vuole mantenere il salvataggio di una data posizione, "bloccare" fino a cinque slot dei dieci disponibili affinché non vengano sovrascritti dall'autosave.
Detto questo veniamo a un altro aspetto di Dreams, il combattimento, ben realizzato e assolutamente soddisfacente. A differenza che in Tomb Raider qui si comanda davvero Duncan durante i combattimenti: con pochi tasti possiamo colpire con calci, pugni e saltare all'indietro, nel tentativo di schivare i colpi avversari mentre portiamo a segno i nostri. Il tutto è reso più intrigante dalla possibilità di usare gli incantesimi, e in particolare le armi che ho citato: la spada è irresistibile per il corpo a corpo, mentre ho trovato l'arco efficace ma di raro utilizzo. In alcune sezioni dovremo bilanciare con cura l'utilizzo delle armi perché, non essendoci la possibilità di "ricaricare" il mana per un po', saremo costretti a cercare il giusto compromesso tra il tenere sempre in mano la spada (cosa che comporta un consumo basso ma continuo di energia magica) e affidarsi invece alle sole abilità di karateka di Duncan (cosa che, d'altra parte, potrà avere delle ripercussioni negative sulla sua incolumità fisica). In definitiva quindi un aspetto del gioco divertente e anche un po' strategico, sicuramente il migliore che io abbia mai visto in un gioco del genere. E visto che, come io stesso ho detto, di "giochi del genere" finora si è visto solo Tomb Raider, tanto vale che lo dica apertamente: sì, è vero, ritengo che il combattimento in Dreams to Reality sia più divertente di quello "teleguidato" del titolone Eidos con Lara. Adesso che i fan dell'eroina mi lapidino pure...

Prima

L'incontro più esaltante: quello con Stanlio e Ollio, che stanno realizzando un video sul Mondo dei Sogni. A un certo punto Ollio vi mostrerà uno spezzone girato all'interno di un ragno gigante... tra l'altro il doppiaggio è perfetto.

## PER LA GIOIA DI SS...

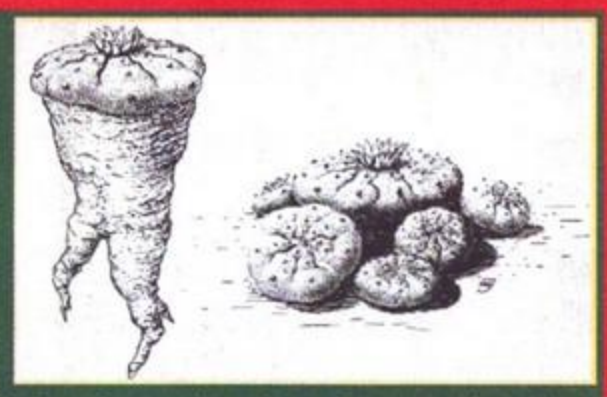
Sapete tutti quanto il Grande Felino redazionale adori Philip Dick: la sua recensione di Blade Runner avrà sicuramente tolto ogni dubbio anche ai più distratti. Ebbene, gli farà piacere (ma credo che sarà lo stesso anche per tutti voi) sapere che alla Cryo è in lavorazione un altro gioco basato su un romanzo del grande scrittore americano che, con i suoi fantastici paradossi e le sue visioni di strani universi, ha segnato la fantascienza dagli anni Cinquanta ad oggi come forse nessun altro. Il romanzo in questione è Ubik, del quale il gioco riprende il titolo: anche qui, come in Blade Runner, lo scenario è quello di un prossimo futuro dominato dai grandi interessi commerciali di torbide multinazionali, in perenne guerra tra di loro. Dalle pochissime informazioni ora come ora disponibili ho potuto capire che si tratterà di una specie di strategico in tempo reale, la cui dimensione sarà però quella tattica dello scontro tra piccole pattuglie di mercenari: una specie di Incubation in tempo reale, o un incrocio tra quello e X-Com 3, se preferite. Una delle peculiarità fondamentali di Ubik sarà il fatto che, oltre che delle classiche armi (ne saranno disponibili cinquanta diverse), i vostri uomini si potranno avvalere di ben 48 poteri psionici che sicuramente aggiungeranno non poco alla profondità tattico-strategica dei combattimenti.



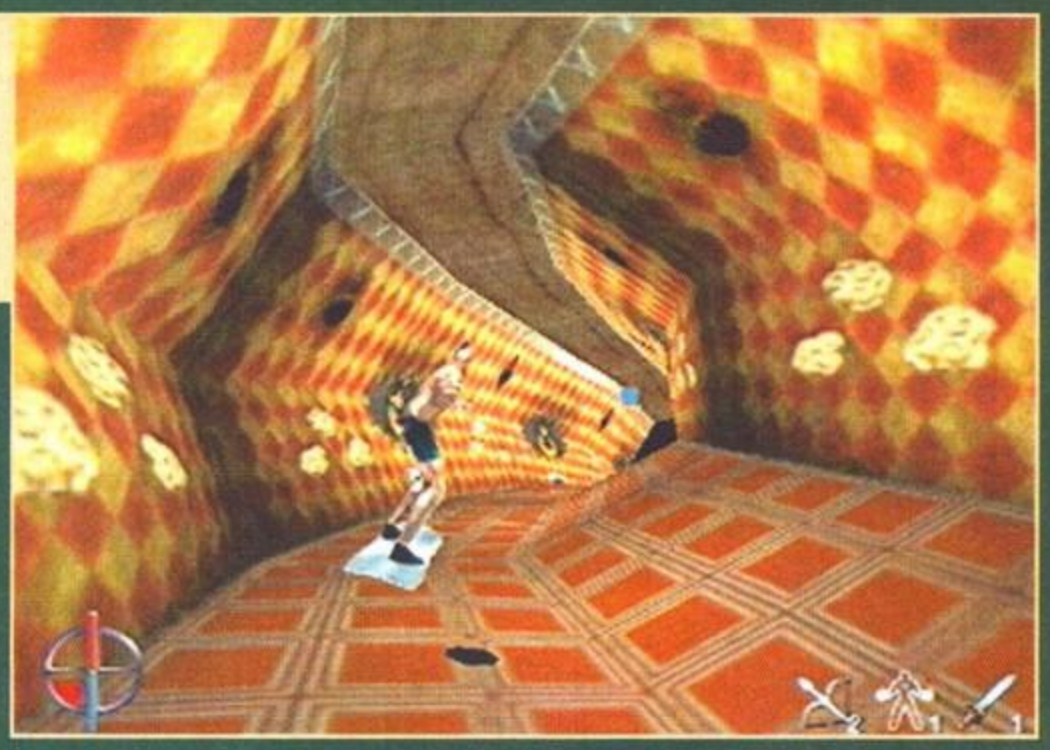
Il motore sarà in 3D reale e, a detta degli sviluppatori, basterà un Pentium 133 per godere di un ottimo frame rate e delle belle animazioni dei personaggi. Questi ultimi, ovviamente realizzati interamente con poligoni, saranno animati con la canonica motion capture [una nota: sul sito della Cryo leggo ora che per le riprese destinate alla suddetta motion capture sono stati scritturati dei soldati professionisti. Di questo passo, per realizzare le sequenze di morte dei mostri di Prey, alla 3DRealms toccherà fare una strage di comparse...].

Rimandandovi a un futuro più o meno lontano per maggiori informazioni (si spera che non dovremo aspettare il 2019, anno in cui Ubik è ambientato), vi lascio a queste due fotografie e alla sempiterna banfa dei programmatori secondo i quali, immancabilmente, l'intelligenza artificiale lascerà tutti quanti a bocca aperta.

## UNA DOVEROSA PRECISAZIONE...



Non posso esimermi dal piazzare qui un bel box di precisazione, onde rettificare un errore commesso due mesi fa nell'adempimento delle mie mansioni di estensore di voci di corridoio. Il box incriminato è proprio quello relativo alla mini-preview o anticipazione del titolo la cui recensione avete ora sotto gli occhi. Ebbene, nel testo (e nella mia firma) ho parlato di "fungo peyote". E siccome dovere di ogni professionista è anche ammettere i propri errori, in occasione della mia recensione dello stesso Dreams riporto stralci della missiva elettronica di un lettore che chiamerò "Gigi"... a lui la parola.
"...parli del fungo peyote. Orbene, il peyote non e' un fungo, bensì un cactus, e peyote è il nome volgare per "Lophophora Williamsii", pianta succulenta originaria del Messico." E ancora: "Parlando poi di gnomi blu e testa a punta [gnomi che - sia detto a mia discolpa - imperversano per tutto il gioco, cosa che potete anche vedere nelle foto, ndSG] mi hai fatto venire il sospetto che ti stessi riferendo alle tipiche visioni provocate da ingestioni di funghi contenenti psylocibina (Psylocibe cubensis, P.Azurescens e compagnia bella): in tal caso si spiegherebbe la confusione fungo-peyote, infatti le visioni data dalla mescalina del peyote (o altri cactus mescalinici) sono ben differenti".
Be', non ci resta che ringraziare il fantomatico Gigi per le sue precisazioni. A questo punto vorremmo sapere qualcosa di più su costui, ma alle mie precise e circostanziate indagini ha risposto: "Per trovarmi caramba e pulotti sotto casa? Meglio di no". Non ci resta allora che un'ultima domanda: ma quand'è che ci invita a una festa?



Grazie alla magia realizzata dai nostri amici scheletri, siamo forniti di questo futuristico surf col quale sfrecciamo in un onirico tunnel dell'amore. Una specie di citazione da MDK... la carta da parati è un vero amore.

di chiudere, per passare poi a tirare le somme, voglio spendere due parole per illustrarvi l'interazione che potrete avere con i personaggi che popolano il Mondo dei Sogni: come si può vedere in qualche screenshot, questa si basa fondamentalmente su poche, brevi frasi che vengono rivolte a Duncan per dargli qualche consiglio, chiedere aiuto o illustrare un particolare obiettivo da perseguire. Non c'è un vero e proprio dialogo, ma imparerete ben presto che diverse tipologie di interlocutori hanno diverse, ben precise peculiarità: in particolare gli gnomi blu dalla testa a punta hanno sempre qualcosa da dirci, quelli verdi ci indicano la strada da seguire e ci fanno da guida, quelli rossi - se acchiappati - ci regalano un incantesimo, una "ricarica" di energia fisica o qualche altra cosa. Come ho più volte accennato ci sono poi una serie di incontri "speciali" che servono a illustrare il dipanarsi della trama e costituiscono l'ossatura del senso di avventura che pervade Dreams to Reality, che forse è stato influenzato dalle vere e proprie avventure grafiche più di quanto gli stessi programmatori credano.
A questo punto vi chiederete se siamo di fronte a un titolo senza difetti, una specie di Eldorado della tecnica e della giocabilità. Dopo molto pensiero direi che vi potrete lamentare solo di due cose. La prima non è un vero e proprio difetto: il fatto è che alcuni giocatori potrebbero trovare Dreams poco coinvolgente e "vacuo" proprio per l'atmosfera irreale e sognante che lo pervade. È chiaro che se volete respirare l'odore del sangue, sentire contro le spalle il rinculo di un bazooka o raggiungere le vette estreme del realismo in una simulazione, correte il rischio di rimanere delusi. Ma su questo punto avrete già capito, dopo esservi sciroppati quattro pagine di recensione, come la pensa il sottoscritto.

Non appena entriamo in questa stanza il nostro mana va a zero e non possiamo più volare: ci tocca saltare su queste piattaforme per arrivare dall'altra parte, passando su quella specie di poltrona. Ma non è troppo difficile.

Parlando di difetti veri e propri, l'unica pecca di Dreams (già notata dal Bossetti nei confronti del primo Tomb Raider, e sostanzialmente irrisolta nel secondo) rimane una certa propensione del motore a "perdere poligoni" e a far scomparire un polpaccio di Duncan nel gradino di una scalinata o mezzo gnomo in una parete di roccia. Talvolta, cosa ancora più grave, capita di intravedere il "nulla nero" che sta oltre al mondo costruito dall'engine poligonale, un problema di clipping tipicamente appannaggio dei giochi di corsa (avete presente i tunnel in Screamer o NFS2?). Nulla di grave comunque, intanto perché il gioco non mi ha crashato il PC neppure una volta, e poi perché questi difetti sono solo estetici e comunque durano un istante - del resto è il grande problema dei motori che usano la "chase cam" ovvero la telecamera mobile in terza persona anziché le schermate fisse o la visuale in soggettiva.
A questo punto credo di essere stato esauriente: è ora di salire in cattedra per pronunciare un giudizio che, ci scommetto, avrete già intuito.

*Stefano "Unreality Dreamer" Gaburri*

Innanzitutto devo dire che Dreams ha dalla sua un vantaggio indiscutibile: l'assoluta originalità, che di questi tempi ormai è merce più unica che rara, ed è sicuramente capace di disporre positivamente qualsiasi giocatore o recensore. Prima di giudicare singolarmente i diversi parametri che compongono il giudizio, bisogna ricordare che l'unico difetto di Dreams to Reality rimane quello, da me indicato alla fine della recensione, inerente ai problemi di clipping dell'engine poligonale.
Per quanto riguarda la grafica, la presentazione e l'atmosfera, ho già detto come spezzoni di ottimo video si fondano con l'azione di gioco vera e propria in maniera efficace. È vero che Duncan non ha tante mosse e animazioni quanto la bella Lara Croft, non può arrampicarsi e mancano del tutto quelle serie di salti precisi che hanno fatto parlare di Tomb Raider come di un "platform 3D": la cosa però è più che ricompensata dalla presenza di incantesimi, oggetti, interazione con altri personaggi e quant'altro, e si può davvero dire che stipata nei due CD di Dreams di carne al fuoco ce n'è davvero tanta.
Per quanto riguarda il sonoro, gli effetti sono nella norma. Le tracce audio invece sono molto evocative e contribuiscono non poco all'atmosfera, non senza una certa dose di ironia: a un certo punto Duncan viaggia su una specie di futuristico surf, e parte un brano che sembra proprio preso dalla discografia dei Beach Boys! Menzione d'onore poi per la traduzione italiana e in particolare per il parlato: quando si incontrano Stanlio e Ollio e questi si rivolgono a voi con voci in tutto e per tutto indistinguibili da quelle originali, si capisce che i doppiatori hanno lavorato davvero bene.
Insomma, a rigore avrei dovuto andar giù più pesante e togliere ancora un paio di punti per via dei problemi di clipping che affliggono il motore grafico, ma mi sento di assicurarvi che una volta presi dall'atmosfera del gioco davvero "fantastica" anche voi sarete disposti a perdonargli questo difetto. E allora che cosa ci rimane da dire? Nulla, alla fine della recensione il cerchio si chiude e devo ritornare alle parole con le quali l'ho iniziata. Non mi resta che spalancare le braccia e spiccare il volo...

### HARDWARE

Innanzitutto occhio perché il setup, lanciato anche automaticamente dal solito Autorun, non installa la versione 3Dfx bensì quella DirectX per Windows 95. Per installare la versione accelerata, che è basata sul DOS, dovete usare il comando instalfx.bat. La versione software, comunque, non è affatto male e sul mio P200 girava ottimamente: praticamente bisogna solo rinunciare all'antialiasing, ma il tutto rimane non solo giocabile ma anche godibile. Le specifiche minime sono: un Pentium 90, 16 mega di RAM, un lettore CD 4X, una scheda video con 1 mega di memoria e una schedazza audio qualsiasi. Io direi che il Pentium di cui sopra deve essere almeno un 133. Il gioco supporta il 3Dfx e può essere lanciato, in versione software, anche dal vetusto DOS. Data l'aria che tira ultimamente, lo spazio su disco rigido (di basalto) non è neppure tanto: io ho installato entrambe le versioni e sono sui 100 MB occupati.

# Sulle strade del Cyberspazio

Ancora non siete utenti Internet, però vorreste diventarlo o quanto meno desiderate saperne di più?, allora INTERNET TRAVELER vi aspetta in edicola. Ogni mese potrete trovare una marea di informazioni che riguardano esclusivamente questo affascinante mondo, con la risposta a tutte le domande che un "principiante" potrebbe porsi.
A cosa serve?. Come si "naviga"?. Quanto costa?. Posso leggere un qualsiasi quotidiano italiano o straniero senza spendere una lira?. Posso fare una telefonata all'altro capo del mondo, sfruttando Internet e pagare semplicemente il costo di una telefonata urbana?. Quali programmi posso trovare da prelevare gratuitamente e dove?. E' possibile acquistare on-line, qualsiasi prodotto in qualsiasi parte del mondo, standosene comodamente seduti davanti al proprio computer e pagare con la carta di credito?. Come inviare una lettera in qualsiasi paese del mondo e ricevere la risposta in tempo reale?. Come si sceglie il provider e dove si trova quello più vicino?. E naturalmente tanto ancora.

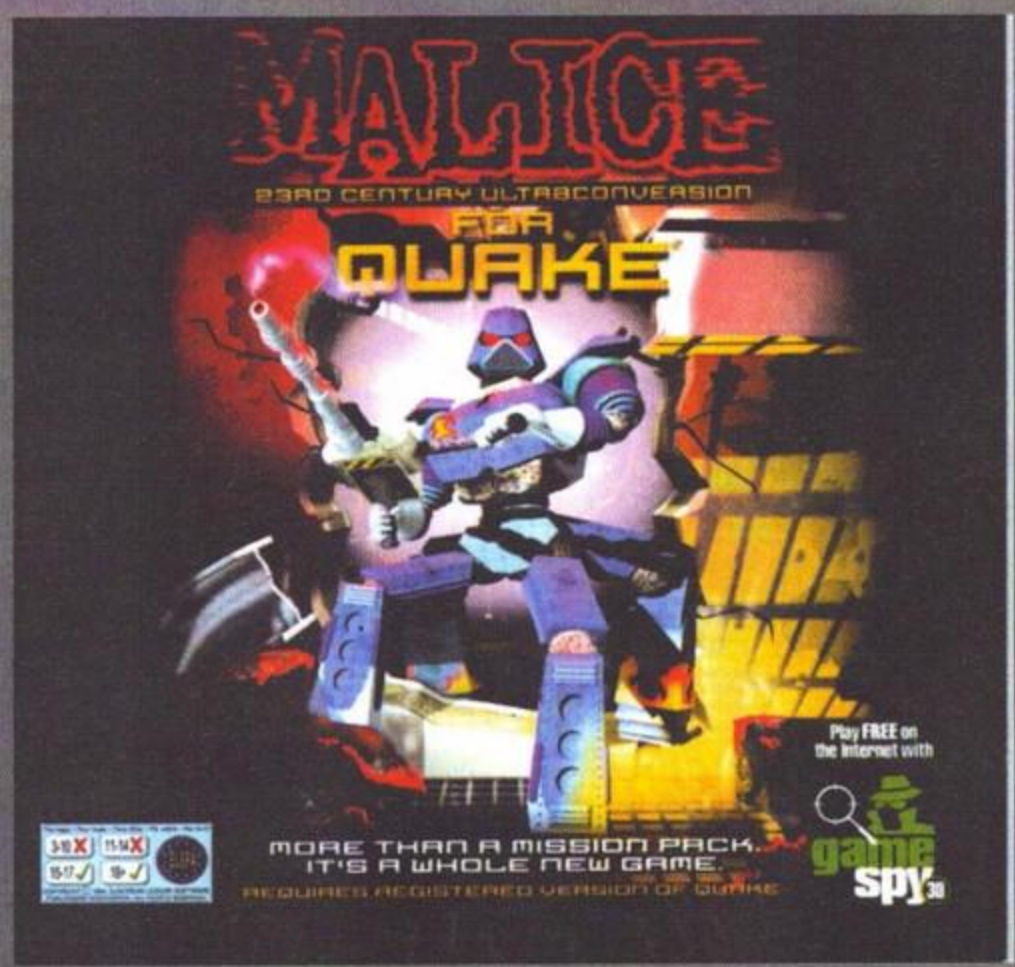
Siete utenti Internet e volete conoscere le più importanti novità in ogni settore ad esso collegato?, allora non dimenticate di procurarvi INTERNET TRAVELER. Il mensile interamente dedicato alla "rete delle reti". Un'ampia panoramica di news, vi terrà informati su cosa offrono le case di Software, Hardware, ecc. in ogni angolo del mondo. Recensioni dei programmi Shareware e commerciali più diffusi e utili. Argomenti di attualità. Normative legate al mondo di Internet. Trucchi e consigli per creare un sito Web. La recensione dei siti più qualificati in ogni settore, con tutte le indicazioni per farvi risparmiare tempo e denaro, andando a colpo sicuro senza perdersi con inutili ed a volte infruttuose ricerche.
INTERNET TRAVELER offre a tutte le categorie di utenti della rete, la possibilità di sfruttare al meglio la grande potenzialità offerta da questo mezzo in continua evoluzione.

## Alcuni argomenti trattati nel numero di Febbraio di INTERNET TRAVELER.

- NEWS: le ultimissime novità in ogni settore legato al mondo di Internet.
- PROVERBE SPEECH: Il sistema per ascoltare le vostre mail via telefono.
- GIOCARE IN RETE: Tutto quello che occorre sapere per giocare on-line.
- STAR TREK: Le più famose serie televisive su Internet.
- TURISMO VIRTUALE: conoscere tanti paesi del mondo standosene davanti al PC.
- JAVA TIPS & HTML TRICKS: per coloro che si dedicano alla creazione di pagine Web.
- INTERNET WORL RADIO: per ascoltare con Real Audio le stazioni radio di tutto il mondo attraverso Internet.
- LA PROVA SU STRADA DI PROGRAMMI.
- RECENSIONE DI TOP SITI: utilissima rassegna organizzata per tematiche.
- PROVIDER'S LIST: la più completa guida di provider italiani organizzata in ordine alfabetico delle località.

design Angelo Bellofante, Milano

# REVIEW



**Immaginate di pilotare sottomarini, lanciarvi col paracadute, volare su un futuristico surf e usare gadget tecnologici impensabili... sto parlando di James Bond? No, di Quake...**

Qualche tempo fa - si era più o meno a metà dicembre - un lettore mi scrisse chiedendo il parere su una cosiddetta "Total Conversion" per Quake che aveva visto in vendita in qualche negozio. Dal momento che Malice, questo è il nome, portava la firma della Quantum Access che aveva già prodotto il discreto Shrak, gli risposi che sicuramente non si trattava di una schifezza; l'imminente uscita di Quake 2 e la mia personale idiosincrasia verso gli add-on "commerciali" per Quake (ad esclusione ovviamente dei canonici Mission Pack) avevano però fatto sì che sostanzialmente ne sconsigliassi l'acquisto. Da allora ne ho sentito parlare a più riprese e sempre benissimo: ad esempio, Adrenaline Vault l'ha votato "add-on dell'anno". Adesso poi mi è capitato di provarlo e per questa ragione ho deciso io stesso di chiedere ai grandi capi di dedicarvi una paginetta. Infatti non si tratta solo di un episodio comprendente 18 nuovi livelli, e neppure di una "Total Conversion" classica con nuove armi (nove), nemici (quattordici) ed effetti come pioggia, casse mobili alla Tomb Raider e altri gadget: Malice presenta delle novità che per una volta ci spingono a dare ragione alla scatola che strilla "un'esperienza totalmente nuova". Infatti avrete la possibilità di usare quattro nuovi tasti rispettivamente per ricaricare le armi (un obbligo, come in Outlaws), cambiare la visuale di gioco (la classica soggettiva più tre diverse esterne da dietro), scegliere e utilizzare i nuovi artefatti che vengono chiamati spiritosamente "toyz" e che sono ben di più che dei nuovi power-up. Pensate che potrete usare il paracadute semplicemente usando il tasto di salto mentre cadete nonché guidare un minisommergibile peculiarmente simile a quello di Subculture, che vi darà una riserva infinita d'aria e di siluri. C'è poi una specie di tavola da surf che vi permette di muovervi velocemente e parzialmente di volare, un po' come Silver Surfer. Ma la cosa che mi ha più stupito è stata un oggetto chiamato "probe", letteralmente "sonda", che una volta lanciato si aggira per i livelli comandato da voi e vi permette di vedere attraverso la sua telecamera: una novità che, come potete ben immaginare, aggiunge una dimensione nuova al gioco singolo e soprattutto al deathmatch.
Che dire? Vi interessa? Se vi piace Quake scommetto di sì...

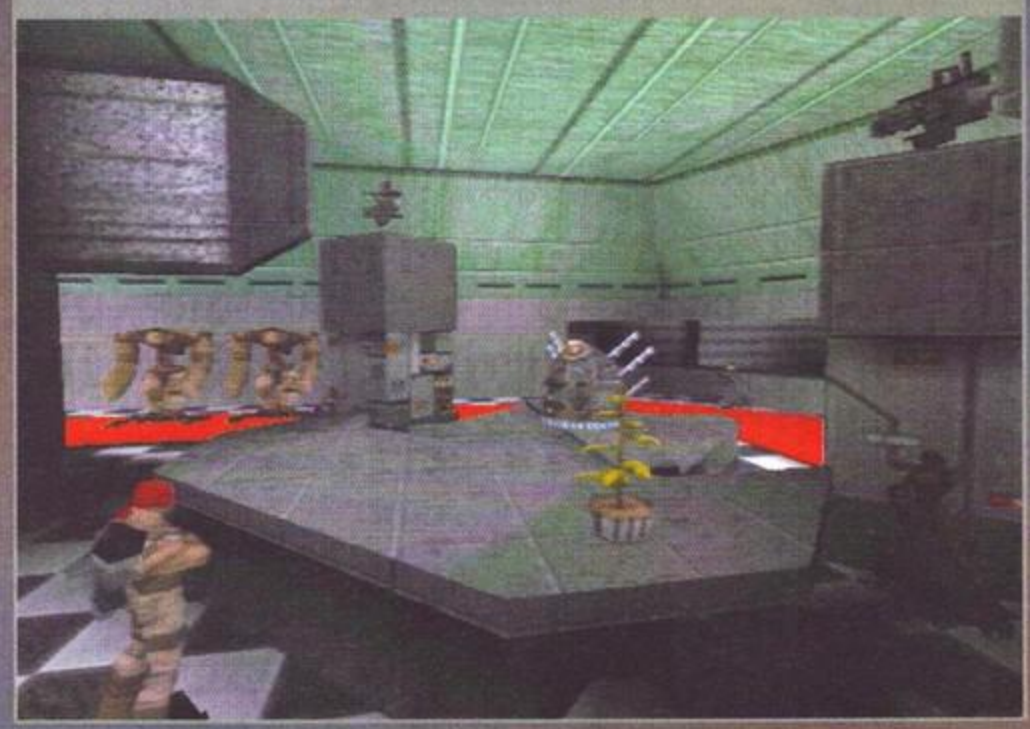
***Stefano "malicious Quake patcher" Gaburri***

In questi due fotogrammi potete ammirare in rapida successione uno dei nemici che, con la sua tutina di kevlar tipo S.W.A.T., cerca di sorprendermi calandosi dall'alto, nonché ciò che ne resta (prova della potenza del mio super-shotgun): qualche macchia di sangue che gocciola sul muro, memento del vecchio Duke Nukem 3D.

Dimenticavo di dirvi che tutte le mappe sono compilate per sfruttare l'opzione dell'acqua trasparente in GLQuake: non dimenticate quindi il parametro "r_waterlpha 0.4". Nella foto potete ammirare un uomo-rana armato di fucile sub e il suo minaccioso amichetto, un barracuda.

In questa foto, che mi ha preso settant'anni di tentativi, potete vedere un simpatico piromane che mi dà la caccia col suo lancia-fiamme poligonale: nel caso mi colpisse prenderei fuoco e la mia unica salvezza sarebbe mettermi davanti all'estintore che vedete o buttarmi in acqua. Notate che la visuale esterna è supportata dal gioco e assolutamente giocabile.

Una foto presa dalla sequenza introduttiva: sono tutte "girate" all'interno dello stesso motore di Quake, con un uso alternativo veramente eccellente delle telecamere che vengono usate alla fine livello (e che avevamo già visto in Zerstoërer). Qui Damage, il vostro personaggio, sta parlando col megaboss che lo prezzola in qualità di mercenario.



**Una precisazione sul voto, prima di tutto: si tratta di un giudizio non tanto sulla qualità del prodotto in sé, che è comunque innegabile, ma sul rapporto qualità/prezzo che, per quanto ho potuto vedere, sale alle stelle grazie al fatto che Malice viene venduto ad un prezzo decisamente competitivo. È chiaro infatti che se per farlo vostro doveste sborsare poco meno di Quake 2 o simili, il gioco non varrebbe la candela; visto che invece lo vedrete sugli scaffali a poco più di trenta carte (tanto per parlar chiaro), ci potete ben fare un pensiero. Per quanto riguarda il gioco, avrete capito che di carne al fuoco ce n'è veramente tanta: se siete appassionati di Quake vi piacerà sicuramente, perché vi permetterà di fare molte cose e provare sensazioni che non abbiamo ancora mai potuto sperimentare.**
**Che dire d'altro? Solo che, se siete appassionati di gioco su Internet, al sito dedicato (www.qamalice.com) potete trovare una lista di server aggiornata in tempo reale per giocare Malice anche in deathmatch. Ho detto tutto.**

# CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION

NINTENDO

SATURN

SUPER NES

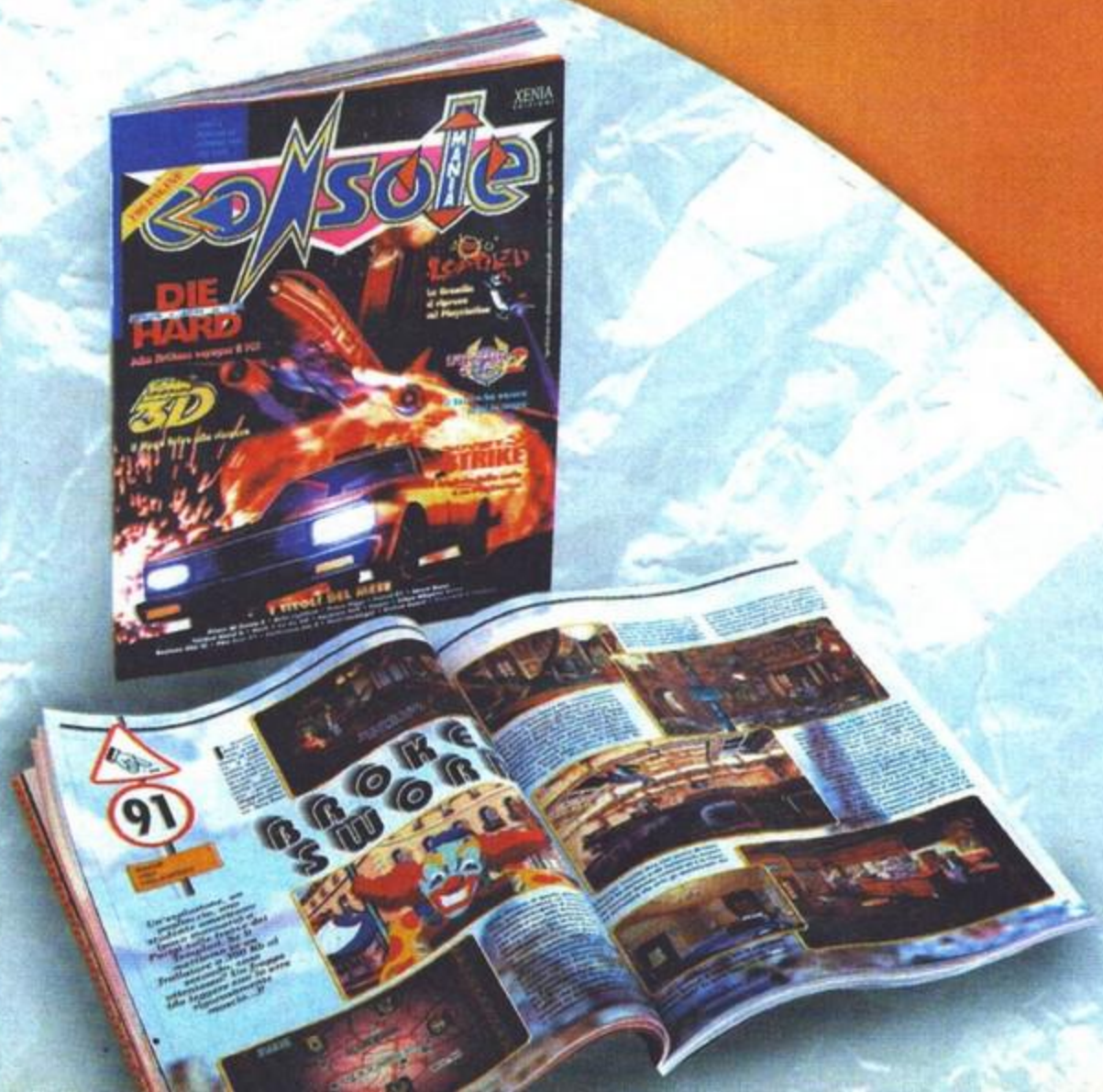
NEO GEO

GAME BOY

MEGA DRIVE

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO




XENIA EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT

# PERGIOCO®

**MILANO**
via BORGOGNA 7
*San Babila MM1*

**MILANO**
via SAN PROSPERO 1
*Cordusio MM1 ang. via Dante*

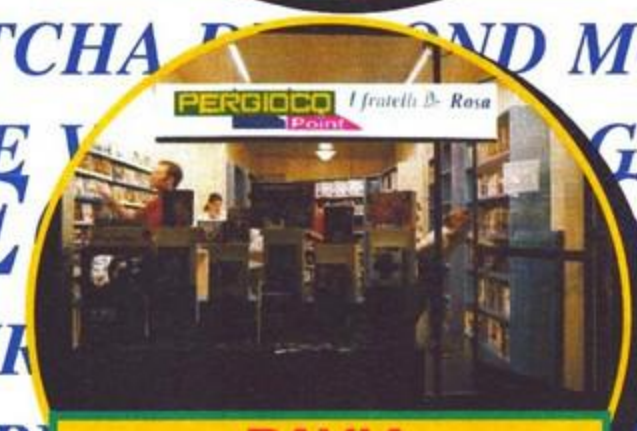
**MILANO**
via ALDROVANDI
*Lima MM1 ang. via Plinio*

**BRESCIA**
via TRIESTE 4/A
*angolo via X Giornate*

**ROMA**
via degli SCIPIONI 109
*Prati,Metro Ottaviano*

**LUGANO (CH)**
q.re MAGHETTI 20

**MONZA (MI)**
via CAIROLI 5
*angolo corso Milano*




**PAVIA**
c.so CAIROLI 26/D
*50 mt. dalle Torri Medievali*

**FIRENZE**
viale LAVAGNINI 40

# PERGIOCO® Point

**10 ANNI DI FELICE ESPERIENZA IN CRESCENDO.**
**A MILANO,ROMA,LUGANO,BRESCIA I NEGOZI PERGIOCO.**
**IL FRANCHISING E' PERGIOCO POINT A MONZA,PAVIA, FIRENZE.**
**Per il franchising, la tua scelta importante, entra nel circuito di PERGIOCO.**
**Telefona allo 0338 / 7404680**

FEBBRAIO 1998

# PERGIOCO®

## VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256

PC CD ROM · PC CD ROM · PC CD ROM · PC CD ROM · PC CD ROM · PC CD ROM · PC CD ROM

### Joystick

| | |
|---|---|
| CH GAMESTICK | 79.900 |
| GRAVIS BLACKHAWK | 59.900 |
| GRAVIS PC PRO JOYSTICK | 39.900 |
| NAVIGATOR PC | 64.900 |
| SIDEWINDER F. F. PRO | 299.000 |
| SIDEWINDER PRECISION PRO | 119.900 |
| THRUSTMASTER TOP GUN | 79.900 |

### volanti

| | |
|---|---|
| MAD CATZ VOLANTE PC | 129.000 |
| THRUSTMASTER G.P.1 | 129.000 |
| THRUSTMASTER NASCAR P.W. | 299.000 |
| THRUSTMASTER T2 | 199.000 |
| THRUSTMASTER T3 | 299.000 |
| THRUSTMASTER T3 + G.P.2 | 329.000 |
| DIAMOND MONSTER 3D BULK | 399.000 |
| DIAMOND VIPER 330 BULK | 439.000 |
| FLASH 3D Fx | 399.000 |

PERGIOCO

## ARCADE

| | |
|---|---|
| 3D ULTRA PINBALL Italiano | 39.900 |
| 3D ULTRA PINBALL Lost Cont. | 39.900 |
| AD2044 | 69.900 |
| AGENT ARMSTRONG Ita | 69.900 |
| AREA 51 W95 Americano | 69.900 |
| ASTERIX La Sfida di Cesare | 59.900 |
| BANZAI BUG W95 | 69.900 |
| DIE HARD TRILOGY W95 Ita | 79.900 |
| DISNEY'S CLASSIC VIDEOGAMES | 99.900 |
| DOUBLE AGENT Italiano | 69.900 |
| EXTREME ASSAULT | 69.900 |
| FROGGER | 99.900 |
| G-POLICE Italiano | 89.900 |
| GALAPAGOS PC/MAC | 99.900 |
| HELLBENDER W95 | 39.900 |
| INDEPENDENCE DAY | 29.900 |
| LEO THE LION | 69.900 |
| LOSE YOUR MARBLES | 49.900 |
| LUCKY LUKE | 89.900 |
| MAGESLAYER Man.Italiano | 99.900 |
| MANX TT Superbike Inglese | 99.900 |
| MANX TT Superbike Italiano | 89.900 |
| MONSTER TRUCKS RALLY | 69.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 29.900 |
| NUCLEAR STRIKE | 94.900 |
| ODDWORLD Abe's Oddysee Ing | 99.900 |
| OVERBOARD Man.Italiano | 89.900 |
| PANDEMONIUM | 49.900 |
| PERFECT WEAPON | 79.900 |
| PINBALL BUILDER | 69.900 |
| POD W95 Italiano | 74.900 |
| POSTAL | 79.900 |
| POWER RANGERS ZEO | 39.900 |
| PROJECT PARADISE | 89.900 |
| PUZZ 3D Notre Dame Cathedral | 79.900 |
| PUZZLE BOBBLE | 49.900 |
| Q.A.D. | 59.900 |
| RAYMAN Americano | 29.900 |
| RAYMAN DESIGNER | 49.900 |
| RAYMAN Man.Italiano | 59.900 |
| RIOT | 59.900 |
| ROBOTRON X | 59.900 |
| ROCKET JOCKEY W95 | 89.900 |
| SCORCHED PLANET Italiano | 49.900 |
| SCUD Industrial Evolution | 79.900 |
| SLAMSCAPE W95 | 39.900 |
| SONIC 3D W95 | 69.900 |
| SONIC CD W95 | 49.900 |
| SPEEDBOAT ATTACK | 69.900 |
| STELLAR DEFENSE II | 14.900 |
| STRIKE POINT | 49.900 |
| SUBSPACE | 69.900 |
| SUPER STREET FIGHTER II TURBO | 39.900 |
| SYYRRAH The Warp Hunter | 69.900 |
| T-MEK | 29.900 |
| THE CROW City of Angels W95 | 89.900 |
| THE REAP Inglese | 79.900 |
| THE REAP Man.Italiano | 99.900 |
| THREE DIRTY DWARVES | 49.900 |
| TOMB RAIDER 2 Inglese | 79.900 |
| TOMB RAIDER 2 Italiano Parl. | 79.900 |
| TRUCKS | 89.900 |
| TUNNEL B1 Inglese | 49.900 |
| VIRTUA COP 2 | 89.900 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 84.900 |
| VIRTUAL SPRINGFIELD PC/MAC | 89.900 |
| WAR GODS | 59.900 |
| WARHEADS | 49.900 |
| WIPE OUT | 39.900 |
| WIPE OUT 2097 | 79.900 |
| WORMS 2 Ing | 89.900 |
| WORMS 2 Ita | 99.900 |
| WORMS UNITED | 29.900 |

PERGIOCO

## ARCADE VIRTUALI

| | |
|---|---|
| ASSAULT RIGS Italiano | 19.900 |
| BLAM! MACHINE HEAD Ita | 69.900 |
| BLOOD Cryptic Passage | 49.900 |
| BLOOD Plasma Pak | 59.900 |
| CARMAGEDDON Inglese | 89.900 |
| CARMAGEDDON Italiano | 99.900 |
| CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing | 24.900 |
| CARMAGEDDON Splat Pack | 39.900 |
| CHASM THE RIFT | 64.900 |
| DARK FORCES | 49.900 |
| DEFCON 5 | 29.900 |
| DEFIANCE W95 | 99.900 |
| DESCENT 1 & 2 | 79.900 |
| DOOM TRILOGY | 49.900 |
| DOOM:FINAL DOOM | 29.900 |
| DREAMS to Reality Italiano | 99.900 |
| DUKE NUKEM 3D Atomic Ed. | 79.900 |
| DUKE NUKEM 3D Man.Ita | 49.900 |
| DUKE NUKEM Duke it out in D.C. | 24.900 |
| DUKE NUKEM The Apocalypse | 49.900 |
| FORCED ALLIANCE | 79.900 |
| HEAVY GEAR | 89.900 |
| HEXEN | 39.900 |
| HEXEN II | 89.900 |
| HEXEN II Hexmaker | 89.900 |
| I-WAR Inglese | 89.900 |
| I-WAR Man.Italiano | 94.900 |
| JEDI KNIGHT Dark Forces II | 89.900 |
| KRAZY IVAN W95 Amer. | 59.900 |
| KRAZY IVAN W95 Italiano | 59.900 |
| LAST RITES | 34.900 |
| MADSPACE Italiano | 69.900 |
| MARATHON 2 DURANDAL W95 | 29.900 |
| MDK Italiano | 69.900 |
| MECHWARRIOR 2 MERCENARIES | 74.900 |
| OUTLAWS W95 | 69.900 |
| QUAKE | 39.900 |
| QUAKE 2 | 79.900 |
| QUAKE Deathmatch Maker | 59.900 |
| QUAKE Dissolution of Eternity | 49.900 |
| QUAKE Malice | 34.900 |
| QUAKE Q.e.d. | 49.900 |
| QUAKE Qoole | 49.900 |
| QUAKE Scourge of Armagon | 59.900 |
| QUAKE Shrak | 49.900 |
| QUAKE Tremor | 39.900 |
| QUAKE Triple Add-on | 49.900 |
| REBEL MOON RISING MMX | 89.900 |
| SCARAB W95 Ing Fra Deu | 69.900 |
| SCARAB W95 Italiano | 69.900 |
| SHADOW WARRIOR Inglese | 69.900 |
| SHADOW WARRIOR Italiano | 99.900 |
| STARFLEET ACADEMY Italiano | 94.900 |
| SUB CULTURE | 89.900 |
| TAKE NO PRISONERS | 89.900 |
| TERRACIDE W95 | 79.900 |
| TUROK Dinosaur Hunter | 89.900 |
| VIRUS | 79.900 |
| WING COMMANDER Series Miss. | 10.000 |
| WITCHAVEN | 19.900 |
| X-WING vs.TIE FIGHTER ItaParl. | 94.900 |
| ZPC Win'95 | 39.900 |

PERGIOCO

## AUTOMOBILISMO

| | |
|---|---|
| ANDRETTI RACING Italiano | 89.900 |
| AXELERATOR | 69.900 |
| CART RACING | 79.900 |
| DAYTONA USA DeLUXE | 79.900 |
| DEATH RALLY | 29.900 |
| DESTRUCTION DERBY | 29.900 |
| F1 RACING | 89.900 |
| FORMULA 1 Psygnosis | 79.900 |
| GRAND PRIX 2 Inglese | 49.900 |
| GRAND PRIX 2 Italiano | 59.900 |
| GRAND PRIX 2 Perfect GP | 29.900 |
| GRAND PRIX 2 Perfect GP Track | 39.900 |
| GRAND PRIX MANAGER 2 Ita | 59.900 |
| GRIPPED Off Road Championship | 64.900 |
| GTA Grand Theft Auto | 69.900 |
| IGNITION | 79.900 |
| INDY RACING ABC SPORTS | 109.900 |
| INTERNATIONAL RALLY CHAMP. | 74.900 |
| INTERSTATE 76 Man.Italiano | 69.900 |
| MICROMACHINES 2 Special Ed. | 29.900 |
| NASCAR Expansion Pack | 79.900 |
| NASCAR RACING | 39.900 |
| NEED FOR SPEED II SE Ita | 99.900 |
| NETWORK RALLY The X-Miles | 29.900 |
| NITRON RACERS | 49.900 |
| POWER F1 Ing Fran | 39.900 |
| RALLY | 39.900 |
| SCREAMER 2 Italiano | 59.900 |
| SCREAMER Ing Fra | 29.900 |
| SCREAMER RALLY | 74.900 |
| SPEED HASTE Italiano | 49.900 |
| STREETS OF SIM CITY Ing | 99.900 |
| TEAM F.1 | 49.900 |
| TEST DRIVE 4 | 94.900 |
| TOCA TOURING RACING CAR Ing | 89.900 |
| TOCA TOURING RACING CAR Ita | 89.900 |
| WORLD RALLY FEVER | 39.900 |
| XCAR EXPERIMENTAL RACING | 99.900 |

PERGIOCO

## PILOTAGGIO

### TERRA...

| | |
|---|---|
| ARMORED FIST 2 Inglese | 79.900 |
| ARMORED FIST 2 Man.Italiano | 94.900 |
| IM1A2 ABRAHMS W95 | 89.900 |
| MOTO RACER | 84.900 |

### ... MARE

| | |
|---|---|
| 688(I) HUNTER/KILLER Ita | 94.900 |

### ...ARIA

| | |
|---|---|
| 1942 THE PACIFIC AIR WAR | 29.900 |
| AHX1 | 74.900 |
| COMANCHE 3 Italiano | 99.900 |
| F-22 AIR DOMINANCE FIGHT. Ing | 99.900 |
| F-22 AIR DOMINANCE FIGHT. Ita | 109.900 |
| F-22 RAPTOR Amer. | 109.900 |
| F/A-18 KOREA 3.0 | 109.900 |
| FA-18 HORNET 3.0 W95 | 79.900 |
| FIRESTORM Thunderhawk 2 | 49.900 |
| FLIGHT SCHOOL Inglese | 59.900 |
| FLIGHT UNLIMITED II | 109.900 |
| FLYING CORPS GOLD | 69.900 |
| HIND Italiano | 79.900 |
| iF-22 RAPTOR Persian Gulf Ita. | 49.900 |
| JETFIGHTER III PLATINUM PACK | 99.900 |
| JETFIGHTER III Mission Disk | 29.900 |
| JOINT STRIKE FIGHTER Ita | 109.900 |
| LONGBOW 2 | 99.900 |
| PRO PILOT Americano | 99.900 |
| RED BARON | 39.900 |
| RED BARON 2 Americano | 99.900 |
| SABRE ACE | 99.900 |
| SEARCH & RESCUE | 79.900 |
| SU-27 SQUADRON COMM.ED. | 79.900 |
| SUPER EF2000 | 39.900 |
| U.S. NAVY FIGHTERS GOLD | 49.900 |
| WEREWOLF HALL OF FAME | 39.900 |
| WING NUTS | 19.900 |
| X:TREME VELOCITY | 99.900 |
| FLIGHT SIMULATOR '98 Ing | 119.900 |
| FLIGHT SIMULATOR '98 Ita | 129.900 |
| PRE-FLIGHT | 59.900 |
| AROUND THE WORLD | 79.900 |
| PERFECT FLIGHT GREAT BRITAIN | 59.900 |
| WINPLANNER PLUS | 79.900 |
| FLIGHT MAGIC | 34.900 |
| REAL ATC | 99.900 |
| SCENARIO VENEZIA | 69.000 |
| MELBOURNE | 99.900 |
| VIP CLASSIC WINGS Vol.1 | 59.900 |
| CO-PILOT | 79.900 |
| FS CLOUDS & TEXTURES PRO | 69.900 |
| PILOT'S SHOP for FS | 59.900 |
| SCENERY GREAT BRITAIN 1 | 59.900 |
| SCENERY TOKYO | 49.900 |
| AIRPORT&SCENERY DESIGNER | 99.900 |
| AIRBUS FAMILY COLLECTION | 69.900 |
| SCENERY&OBJECT DESIGNER | 89.900 |

PERGIOCO

## AVVENTURE

| | |
|---|---|
| 9 (NINE) W95 | 69.900 |
| A FORK IN THE TALE W95 | 89.900 |
| ACE VENTURA Italiano | 39.900 |
| AD&D CORE RULES | 69.900 |
| AD&D FORG. REALMS Archives | 89.900 |
| AD&D MASTERPIECE COLL. | 49.900 |
| ALONE .../SHADOW COMET | 29.900 |
| ANIMAL | 59.900 |
| ARK OF TIME | 69.900 |
| ATLANTIS Italiano | 99.900 |
| AVARICE The Final Saga | 119.900 |
| AZRAEL'S TEAR | 29.900 |
| BACKPACKER Lost Florence Gold | 74.900 |
| BETRAYAL IN ANTARA | 89.900 |
| BLADE RUNNER Man.Ita | 84.900 |
| BLUE ICE Ing Fra Deu | 49.900 |
| BLUE ICE Italiano | 49.900 |
| BROKEN SWORD Ita parlato | 69.900 |
| BROKEN SWORD 2 Inglese | 89.900 |
| BROKEN SWORD 2 Ita parlato | 99.900 |
| BURIED IN TIME Inglese | 29.900 |
| BUSTER Magica Pianta Fagioli | 69.000 |
| BYZANTINE The Betrayal W95 | 119.900 |
| COMPANIONS OF XANTH | 24.900 |
| DARK EARTH Inglese | 99.900 |
| DARK EARTH Italiano | 99.900 |
| DIABLO Hellfire Inglese | 39.900 |
| DIABLO Hellfire Man.Italiano | 49.900 |
| DIABLO Level Master IV | 49.900 |
| DIABLO The Green Portal | 29.900 |
| DIABLO Unhearthed Arsenal | 54.900 |
| DOGDAY | 99.900 |
| DOWN IN THE DUMPS Man.Ita | 49.900 |
| DRAGON LORE II Ita Parlato | 79.900 |
| DRUID | 39.900 |
| ECSTATICA 2 | 79.900 |
| ERASER TURNABOUT | 59.900 |
| EVIDENCE | 79.900 |
| EXCALIBUR 2555 AD W95 Ing | 69.900 |

## CONSEGNE CON CORRIERE IN ITALIA

# PERGIOCO®

FEBBRAIO 1998

## CONSEGNE CON CORRIERE IN ITALIA

PC CD ROM·PC CD ROM·PC CD ROM·PC CD ROM·PC CD ROM·PC CD ROM·PC CD ROM

| | |
|---|---|
| EXCALIBUR 2555 AD W95 Ita | 99.900 |
| FEEBLE FILES W95 | 69.900 |
| FLIGHT OF AMAZON QUEEN | 29.900 |
| FULL THROTTLE Ita Parlato | 49.900 |
| GABRIEL KNIGHT 2 | 39.900 |
| GABRIEL KNIGHT 2 Italiano | 69.900 |
| GOBLINS 3 Ita | 49.900 |
| HARDLINE Inglese | 59.900 |
| ICE & FIRE | 29.900 |
| KING'S QUEST I-VI COLL. | 49.900 |
| KING'S QUEST VII Italiano | 39.900 |
| LA DINASTIA FANTASMA | 69.900 |
| LANDS OF LORE 2 Inglese | 109.900 |
| LARRY 7 Italiano | 99.900 |
| LARRY 7 Love for Sail | 49.900 |
| LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6 | 59.900 |
| LEGACY OF KAIN Man.Ita | 79.900 |
| LIGHTHOUSE Il Faro | 39.900 |
| LITTLE BIG ADVENTURE 2 Ita | 94.900 |
| MASTER OF DIMENSIONS W95 | 69.900 |
| MEN IN BLACK Ing | 69.900 |
| MEN IN BLACK Ita | 99.900 |
| MONKEY ISLAND 3 ItaParlato | 79.900 |
| MYSTERY MISSING PRINCESS | 49.900 |
| NIRVANA PC MAC | 79.900 |
| NORMALITY Inglese | 29.900 |
| OBSIDIAN Italiano | 94.900 |
| OPEN HEART | 99.900 |
| PERFECT ASSASSIN Italiano | 89.900 |
| PHANTASMAGORIA Ita Parlato | 69.900 |
| POLICE QUEST COLLECTION | 59.900 |
| POLICE QUEST SWAT | 39.900 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 49.900 |
| PYRAMID Il Sogno del Faraone | 99.900 |
| RAMA Italiano | 69.900 |
| REALMS OF ARKANIA TRILOGY | 69.900 |
| RESIDENT EVIL Man.Italiano | 99.900 |
| RIPPER Italiano | 49.900 |
| RIVEN Inglese | 89.900 |
| RIVEN Italiano PC MAC | 99.900 |
| SHADOWS OF THE EMPIRE | 99.900 |
| SHADOWS OVER RIVA Realms III | 99.900 |
| SIGN OF THE SUN | 69.900 |
| SPACE QUEST COLL. 2 | 79.900 |
| SPYCRAFT Italiano | 89.900 |
| STAR CONTROL 3 Man.Ita | 29.900 |
| STAR TREK Captain's Chair | 89.900 |
| STAR TREK ENCYCLOPEDIA | 99.900 |
| STAR TREK Generazioni Ita Par | 69.900 |
| STELLARIS Citta'di Cristallo | 59.900 |
| STELLARIS Guardiana Infinito | 64.900 |
| STELLARIS I Micronauti W95 | 64.900 |
| STELLARIS Il Giardino Sepolto | 64.900 |
| STELLARIS Il Mostro d'Argilla | 59.900 |
| STELLARIS La Pietra Nettuno | 59.900 |
| STELLARIS Sfida a Star City | 59.900 |
| SYN-FACTOR | 69.900 |
| TEMUJIN Win'95 | 119.900 |
| THE ARRIVAL | 129.900 |
| THE LAST EXPRESS ItaParlato | 99.900 |
| THE LAST EXPRESS PC MAC | 99.900 |
| TORIN'S PASSAGE Italiano | 39.900 |
| TREASURE HUNTER Inglese | 69.900 |
| TROPHY CASE II | 49.900 |
| ULTIMA ON-LINE | 119.900 |
| VERSAILLES 1685 Inglese | 29.900 |
| YODA STORIES Italiano | 39.900 |

| | |
|---|---|
| ZORK GRAND INQUISITOR | 89.900 |

PERGIOCO

### SPORT

#### calcio

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | 59.900 |
| ADIDAS POWER SOCCER Ita | 89.900 |
| CHAMPIONSHIP MANAG.97/98 | 69.900 |
| FIFA 98 | 79.900 |
| FIFA SOCCER '96 | 39.900 |
| FIFA SOCCER MANAGER+DD | 89.900 |
| FOOTBALL MASTERS' 98 | 69.900 |
| FOOTBALL MICROSOFT W95 | 29.900 |
| IT'S A FUNNY OLD GAME | 29.900 |
| KICK OFF 3 | 39.900 |
| KICK OFF 97 | 59.900 |
| KICK OFF 98 Inglese | 69.900 |
| KICK OFF 98 Italiano | 84.900 |
| OLYMPIC SOCCER | 39.900 |
| PUMA WORLD FOOTBALL 98 | 59.900 |
| WORLDWIDE SOCCER '97 | 79.900 |

#### ...e tutti gli altri sport

| | |
|---|---|
| 3D ULTRA MINIGOLF | 39.900 |
| AARON Vs.RUTH W95 | 79.900 |
| BASEBALL MOGUL | 109.900 |
| BASEBALL PRO '98 | 69.900 |
| BRITISH OPEN GOLF Man.Ita | 99.900 |
| CRICKET 97 | 99.900 |
| EXTREME GAMES Italiano | 79.900 |
| FRONT PAGE FOOTB.'98 W95 | 79.900 |
| GOLF Black Diamond Ranch | 49.900 |
| LINKS 5 Course Library #1 | 39.900 |
| LINKS 5 Course Library #2 | 49.900 |
| LINKS 5 Course Library #3 | 49.900 |
| LINKS 5 Course Library #4 | 49.900 |
| LINKS Coghill:Dobbs Dread | 10.000 |
| LINKS LS 1998 EDITION W95 | 99.900 |
| LINKS LS Congressional PC MAC | 49.900 |
| LINKS LS Davis Love III | 59.900 |
| LINKS LS Pelican Hill PC MAC | 49.900 |
| LINKS LS Valderrama PC MAC | 49.900 |
| LINKS LS Valhalla PC MAC | 39.900 |
| MADDEN 98 | 89.900 |
| NBA HANG TIME | 49.900 |
| NBA LIVE '96 | 49.900 |
| NBA LIVE 98 | 89.900 |
| NHL 98 | 99.900 |
| NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALL. | 89.900 |
| ROLAND GARROS 1997 | 79.900 |
| SIERRA SPORTS GOLF | 69.900 |
| SLAM 'N' JAM | 49.900 |
| SOLID ICE HOCKEY Americano | 49.900 |
| SUPER LEAGUE PRO RUGBY | 89.900 |
| TENNIS | 39.900 |
| TROPHY BASS 2 Northern Lakes | 59.900 |
| TROPHY RIVERS | 79.900 |
| VIRTUAL POOL 2 | 89.900 |
| VIRTUAL SNOOKER | 39.90 |

| | |
|---|---|
| HOLIDAY ISLAND | 89.900 |
| HUMAN ONSLAUGHT War Wind II | 89.900 |
| IMPERIALISM PC MAC | 89.900 |
| IMPERIUM GALACTICA | 89.900 |
| INCUBATION Battle Isle 4 | 74.900 |
| IT'S WAR Muzzle Velocity | 49.900 |
| KKND EXTREME W95 | 79.900 |
| LORDS OF MAGIC Amer. | 99.900 |
| LORDS OF THE REALM 2 Ita | 69.900 |
| LORDS OF REALM 2 Siege Pack | 29.900 |
| LORDS Royal Collection PC MAC | 99.900 |
| MAGIC Battlemage W95 Ing | 59.900 |
| MAN OF WAR | 99.900 |
| MASTER OF ORION 2 Ita | 89.900 |
| MISSION CHAMELEON | 69.900 |
| MYTH The Fallen Lords Ing | 99.900 |
| NAPOLEON IN RUSSIA B.ground 6 | 99.900 |
| NETSTORM Islands at War | 89.900 |
| NETWAR | 99.900 |
| OUTPOST | 29.900 |
| OUTPOST 2 Italiano Parlato | 99.900 |
| OUTPOST 2 Colonial Rebellion | 84.900 |
| OVER THE REICH PC MAC | 99.900 |
| PACIFIC GENERAL | 69.900 |
| PANZER GENERAL II | 89.900 |
| PAX IMPERIA Inglese | 89.900 |
| PAX IMPERIA Italiano | 89.900 |
| POWER THE GAME | 49.900 |
| PRELUDE TO WATERLOO | 99.900 |
| RED ALERT Italiano | 79.900 |
| RED ALERT Ace's Revenge | 39.900 |
| RED ALERT Counterstrike | 39.900 |
| RED ALERT The Aftermath | 39.900 |
| RISING LANDS Italiano | 89.900 |
| SETTLERS 2 GOLD EDITION | 84.900 |
| SEVEN KINGDOMS Amer. | 89.900 |
| SEVEN KINGDOMS Man.Ita | 89.900 |
| SID MEYER'S GETTYSBURG | 99.900 |
| SILENT HUNTER Comm. Ed. | 69.900 |
| SILENT HUNTER Patrol 1 | 19.900 |
| SIM ISLE Italiano | 39.900 |
| SPACE STATION SIMUL. Ita | 99.900 |
| STAR COMMAND Revolut. Ita | 49.900 |
| STAR GENERAL | 69.900 |
| STEEL PANTHERS II | 79.900 |
| STEEL PANTHERS III Amer. | 89.900 |
| STURMTRUPPEN RISIKEN PC MAC | 89.900 |
| THE L.E.D. WARS | 99.900 |
| THE WAR COLLEGE | 29.900 |
| THEME HOSPITAL Ita Parlato | 49.900 |
| THIRD REICH | 99.900 |
| TOM CLANCY'S POLITIKA PC MAC | 89.900 |
| TONE REBELLION | 99.900 |
| TOTAL ANNIHILATION Italiano | 89.900 |
| TRANSPORT TYCOON Inglese | 29.900 |
| UFO Enemy Unknown | 29.900 |
| UPRISING Italiano | 79.900 |
| WAR INC. | 109.900 |
| WARCRAFT II Italiano | 69.900 |
| WARCRAFT II DeLuxe Inglese | 99.900 |
| WARCRAFT II Beyond Dark P. Ita | 49.900 |
| WARCRAFT II More Craft | 24.900 |
| WARHAMMER | 39.900 |
| WARLORDS III Man.Ita | 89.900 |
| WATERWORLD | 89.900 |
| WOODEN SHIPS & IRON MEN | 99.900 |
| X-COM APOCALIPSE Ita | 89.900 |

PERGIOCO

### STRATEGIA

| | |
|---|---|
| 7th LEGION Inglese | 99.900 |
| 7th LEGION Italiano | 109.900 |
| A BRIDGE TOO FAR Man.Ita | 99.000 |
| ACHTUNG SPITFIRE PC MAC | 99.900 |
| AFTERLIFE Italiano Parlato | 89.900 |
| AGE OF EMPIRES Italiano | 99.000 |
| AGE OF RIFLES +Campaign D. | 49.900 |
| AGE OF RIFLES Campaign D. | 29.900 |
| AIRLINES | 49.900 |
| ALLIED GENERAL | 24.900 |
| AMERICAN CIVIL WAR | 99.900 |
| ANTIETAM Battleground 5 | 59.900 |
| BATTLEGROUND: GETTYSBURG | 59.900 |
| BATTLEGROUND: SHILOH | 59.900 |
| BATTLEGROUND: WATERLOO | 59.900 |
| BATTLES OF ALEXANDER Ing | 84.900 |
| BATTLES OF ALEXANDER Ita | 109.900 |
| BATTLES OF HANNIBAL Ita | 99.900 |
| BEASTS AND BUMPKINS Ita | 79.900 |
| BIRTHRIGHT Inglese | 84.900 |
| BIRTHRIGHT Man.Italiano | 89.900 |
| BUCCANEER | 89.900 |
| BULGE Battleground 1 | 59.900 |
| CAESAR | 19.900 |
| CAESAR II | 24.900 |
| CAPITALISM PLUS | 94.900 |
| CHAOS ISLAND The Lost World | 109.900 |
| CIVIL WAR 2 Generals | 109.900 |
| CIVILIZATION II Ita+ Scenario | 69.900 |
| CIVILIZATION II Evolution | 19.900 |
| CIVILIZATION II Fantastic Wrl. | 39.900 |
| COMMAND & CONQUER | 49.900 |
| COMMAND & CONQUER Ita | 99.900 |
| CONQUEST EARTH Inglese | 69.900 |
| CONQUEST EARTH Italiano | 79.900 |
| CONSTRUCTOR Ita Parlato | 89.900 |
| CONTROFFENSIVA | 59.900 |
| COUNTER ACTION | 59.900 |
| CREATURES PC MAC | 39.900 |
| CREATURES Life Kit #1 | 59.900 |
| DARK COLONY Ing | 69.900 |
| DARK COLONY Italiano | 89.900 |
| DARK REIGN Inglese | 89.900 |
| DARK REIGN Italiano | 89.900 |
| DEADLINE Inglese Francese | 89.900 |
| DESTINY Win'95 | 69.900 |
| DUNGEON KEEPER Ita Parlato | 89.900 |
| EARTH 2140 | 59.900 |
| EASTERN FRONT Ita | 89.900 |
| ENTREPRENEUR | 109.900 |
| FANTASY GENERAL | 24.900 |
| FINAL CONFLICT W95 | 109.900 |
| FINAL LIBERATION Warh.Epic | 89.900 |
| HARPOON II ADMIRAL'S ED. | 39.900 |
| HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 Ing | 79.900 |
| HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 Ita | 89.900 |
| HEROES M&M2 Price Loyalty | 49.900 |
| HEROES M&M Compendium | 99.900 |
| HISTORY OF THE WORLD | 69.900 |

PERGIOCO

### GIOCHI SOCIETA'

| | |
|---|---|
| ABSOLUTE SOLITAIRE | 49.900 |
| BARBIE CREA LA MODA | 89.000 |
| BARBIE CREASTORIE | 79.900 |
| BARBIE RICAMBIO | 25.000 |
| BARBIE STAMPA E GIOCA | 79.000 |
| BEAT THE HOUSE 2 | 99.900 |
| BOGGLE | 64.900 |
| BRIDGE CHAMPION W. O.SHARIF | 89.900 |
| CAESARS PALACE | 79.900 |
| CHESSMASTER 4000 TURBO | 24.900 |
| CHESSMASTER 5500 W95 | 99.900 |
| COLOSSUS | 24.900 |
| COMBAT CHESS | 79.900 |
| DS-TOTO | 69.000 |
| DS-TRIS | 69.000 |
| HAUNTED CASINO | 49.900 |
| KAMASUTRA Milo Manara | 79.000 |
| LEGO ISLAND W95 Americano | 84.900 |
| LOTTOVELOX II | 99.000 |
| MAGIC L'Adunanza W95 Ita | 89.900 |
| MAGIC Spells of Ancients Ing | 49.900 |
| MAGIC Spells of Ancients Ita | 49.900 |
| MAGIC The Gathering W95Ing | 59.900 |
| MONOPOLY | 79.900 |
| MONOPOLY STAR WARS | 109.900 |
| PICTIONARY W95 | 79.900 |
| POWER CHESS 98 | 89.900 |
| PUBS Slot Machine PC MAC | 69.900 |
| RISK W95 | 79.900 |
| SUPER TOTOVELOX | 99.000 |
| SUPER TOTOVELOX PRO | 129.000 |
| SUPERTOTIP | 99.000 |
| TAMAGOTCHI | 49.900 |
| TOTOGOL | 69.900 |
| VEGAS GAMES Win'95 | 49.900 |
| VIDEO POKER STRATEGY PRO | 84.900 |
| VIDEO STRIPPOKER | 39.900 |
| VIRTUAL CHESS | 49.900 |
| WINGOL PRO | 149.000 |
| YAHTZEE Ing Fra Deu | 39.900 |

PERGIOCO

### COMPILATION

| | |
|---|---|
| 2 GOOD TO BE TRUE SIERRA | 89.900 |
| 20 MEGAGAMES | 59.900 |
| ARMED & DELIRIOUS | 119.900 |
| AWARD WINNERS | 84.900 |
| GOLDEN COLLECTION 1 | 89.900 |
| INTERACTIVE COLL. Vol.3 | 99.900 |
| MEGAPACK 8 Ita | 99.900 |
| SCIENCE FICTION Collection | 79.900 |

I prezzi possono variare e comprendono IVA.

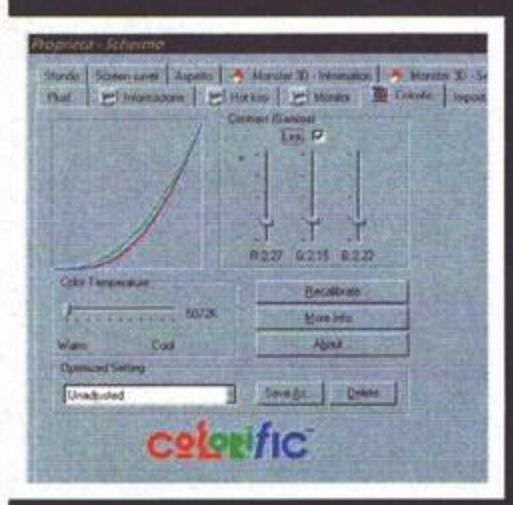
## VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256

# TGM HARDWARE

**Manca ormai un solo mese al termine della lunga attesa: le prime schede Voodoo2 arriveranno a marzo. Nel frattempo, si allunga la lista dei produttori intenzionati a lanciare sul mercato le loro versioni delle nuove 3Dfx, oppure modelli aggiornati di quelle esistenti. La titubanza che aveva accolto il primo Voodoo ha, naturalmente, lasciato spazio alla consapevolezza che stavolta sarà un successo annunciato. Mentre aspettiamo (chissà che già dal prossimo numero non si possa avere una prova), siamo lieti di potervi offrire ben dodici test in questo freddo febbraio. La mia volontà iniziale di proporre i vari prodotti seguendo precise linee tematiche si sta un po' perdendo, visto che nel calderone di queste pagine trovate volanti, mouse, schede video, trackball e persino un paio di occhiali a LCD, ma credo che l'importante sia offrirvi un panorama completo e, in questo senso, spero colpiremo nel segno.**

***Jacopo Prisco***

## MATROX MILLENNIUM II




Non vi rivelo una grande novità quando dico che la scelta della scheda grafica è davvero cruciale: se, infatti, componenti pur importanti come CPU, lettore CD, scheda audio e così via sono scarsamente legati all'uso cui il computer deve essere destinato, la scheda grafica deve andare di pari passo con le esigenze e le aspettative dell'utente. Oggi è praticamente d'obbligo disporre di una SVGA primaria con 4MB di memoria video, anche se rimangono diverse le scuole di pensiero riguardo alle soluzioni da adottare: scheda video 2D/3D integrata oppure acceleratore grafico separato? Massime prestazioni in ambiente 2D oppure compromesso in favore delle applicazioni tridimensionali? Secondo chi scrive (ma è un'opinione personale), è poco oculato rinunciare alla performance sul fronte del 2D per far funzionare meglio i giochi, e infatti sono convinto che la soluzione ideale per un PC (o almeno, per il lettore tipo di TGM) sia un'ottima scheda SVGA con 4MB o più, affiancata ad una 3Dfx. Ciò non significa che non esistano buoni esempi di integrazione 2D/3D sulla medesima scheda, sia chiaro: il chipset Nvidia Riva, ad esempio, è assolutamente straordinario nel gestire i poligoni così come nel far girare Windows, e le più recenti schede con chipset 3Dfx Voodoo Rush sono degne del massimo rispetto. Tuttavia, se si desidera puntare alle prestazioni assolute e senza compromessi, ci vogliono due schede: visto che le 3Dfx sono molto vicine in quanto a performance e qualità, quindi, la scelta più difficile è quella della SVGA primaria. Da quando la Millennium esiste (e mi riferisco anche alla prima versione), tutti sono sempre stati concordi nell'indicarla come la scheda 2D definitiva: la Millennium II fa segnare un'ulteriore passo avanti per questo prodotto, soprattutto verso gli utilizzi professionali, e conferma la sua fama. La risoluzione massima consentita è di 1920x1200 pixel a 16-bit per pollice, oppure 1920x1080 nel caso si visualizzino 24-bit. Il cuore della Millennium II è il nuovo MGA-2164W, evoluzione del famoso chip grafico MGA a 64-bit, dotato di un Ramdac da 250MHz. La scheda viene venduta in due configurazioni base, con 4 e 8 megabyte on-board (come quella da noi provata), ma è possibile espandere la memoria video fino alla bellezza di 16MB. La spiccata propensione all'utilizzo con applicazioni grafiche high-end è ulteriormente rafforzata dal supporto ottimizzato per processori Pentium II, dalla possibilità di collegare fino a 4 monitor in ambiente Windows NT (con risoluzioni teoriche di 3840x2400 punti), e dalla predisposizione per l'uso con Matrox Rainbow Runner per l'editing MPEG ad alta risoluzione (caso in cui si deve rinunciare all'upgrade della RAM). Le frequenze di refresh raggiungibili dalla scheda sono elevatissime, e vanno ben oltre le capacità dei monitor più comuni: la rapidità d'accesso alla RAM e la potenza del processore grafico rendono la Millennium II una vera e propria panacea del 2D. E sul fronte 3D, invece? Il supporto per gli standard principali come HEIDI, OpenGL e Direct3D è naturalmente presente, anche se per forza di cose in questi settori (almeno in quanto ai giochi) la Millennium II soffre pesanti distacchi con chipset più rivolti all'utilizzo in ambito ludico, come il sopracitato Riva 128. D'altro canto la scheda non è stata progettata per far girare Quake II (il quale, tuttavia, gestisce ad un livello ancora giocabile), ed è naturale che soffra in un terreno che non è il suo. Se però state cercando una scheda video di qualità inossidabile, e avete intenzione di affiancarla ad una 3Dfx, oppure alla stessa m3D di Matrox (che funge da vera e propria "espansione 3D" per la Millennium), allora state leggendo il box giusto. Questa è, a mio avviso, la migliore scheda video sul mercato assieme alla Viper, pur considerando le due anime nettamente contrapposte dei due prodotti. Fate i vostri calcoli secondo il profilo utente che rappresentate: chi utilizza Windows e le relative applicazioni probabilmente noterà poca differenza rispetto alle schede SVGA più evolute, mentre chi si diletta con la grafica, a qualsiasi livello, non ha neppure bisogno che sia io a consigliargli una Millennium. Insomma, il concetto di fondo è questo: se volete (e potete permettervi) il massimo per il settore video del vostro PC, la Millennium II e una 3Dfx, magari affiancate ad un buon monitor da 17" o più, sono il massimo che potete chiedere. Il corredo software è naturalmente in linea con la posizione di mercato della scheda, e comprende applicazioni professionali per tutti i gusti: Picture Publisher e Simply 3D della Micrografx, Kai's Power Tools 3, l'interessante Colorific (che mette in perfetta sintonia monitor, stampante e scheda video), Compcore Softpeg e Netscape 3.0. Infine, la Millennium II è anche disponibile nella versione per il bus accelerato AGP.

**JP**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE
- PERFORMANCE
- ESTETICA n.d.

GLOBALE

**DISTRIBUTORE** 3G Electronics

**PREZZO PUBBLICO:** L.459.000/699.000

**La migliore scheda video 2D sul mercato; destinata all'uso professionale, se affiancata ad un acceleratore 3D dedicato rappresenta la migliore soluzione video integrata di cui si possa disporre.**

## DIGITAL EDGE F1SIM

In ogni categoria di prodotti c'è un re: questo F1SIM è senza dubbio il re dei volanti per computer. La differenza che corre tra questo prodotto e i suoi diretti concorrenti salta immediatamente all'occhio: basta guardare l'F1SIM e sembrerà di trovarsi di fronte ad un pezzo di una vera monoposto. Costruito a mano con materiali di assoluta qualità, questo volante si fissa ad una solida struttura in legno da posizionare sotto il monitor, e va naturalmente affiancato alla sua pedaliera: questa è semplicemente fantastica, ed oltre ad essere sagomata in vero e proprio stile F1, è finalmente pesante come un macigno (essendo completamente in acciaio) e non presenta quindi i soliti problemi di mobilità cui ci siamo abituati. Il volante vero e proprio è completamente rivestito in pelle, ed è dotato di due bellissime "ali" per il cambio delle marce, oltre ad un piccolo LED e a due pulsanti, posizionati proprio come nei cockpit delle macchine da corsa. La risposta è semplicemente perfetta, così come la posizione naturale che si assume durante la guida per via del particolare meccanismo di posizionamento. L'F1SIM è un prodotto per veri appassionati, tanto che è predisposto per essere montato all'interno di una scocca "F1 Replica", e permette innumerevoli configurazioni nella corsa, nella resistenza e nel gioco dello sterzo e dei pedali. I presupposti di partenza per lo sviluppo di questo oggetto deviano completamente dai canoni produttivi degli altri volanti per computer, che sono in genere molto più simili a dei sofisticati joystick che non a dei volanti veri e propri: qui il realismo e la fedeltà di riproduzione sono altissimi, e la cosa si riflette anche durante la guida, che raggiunge vette di precisione più che soddisfacenti. A livello di performance non siamo poi così lontani da concorrenti illustri come il T3 di Thrustmaster (che si basa sullo stesso tipo di filosofia), ma il feeling e l'estetica sono decisamente migliori di quanto ci sia mai capitato di vedere.

**JP**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE — N.D.
- PERFORMANCE
- ESTETICA

GLOBALE

**DISTRIBUTORE** Leader Spa

**PREZZO PUBBLICO:** N.D.

Un volante per i veri professionisti della guida: materiali eccelsi e geniale sistema di posizionamento per un feeling di guida ineguagliato. Il volante che userebbe Schumacher per giocare a GP2...

## PLATINUM SOUND PER4MER

Non si tratta certo di una novità, ma vi presentiamo comunque questo prodotto come preludio all'uscita della nuova versione di Per4mer, che sarà addirittura dotata di force feedback e rivoluzionerà i canoni estetici di questo genere di periferiche. Nel frattempo, comunque, diamo un'occhiata a questo volante, solido e spartano, che comunque in quanto a comodità d'uso si riesce ancora a difendere. Poche le concessione ai vezzi estetici (davvero buffi gli sticker da applicare come contagiri e contachilometri), tanta plastica e brutti bottoni sporgenti che fuoriescono dalla struttura di base. Manca la croce direzionale, manca la leva del cambio, manca praticamente tutto ciò a cui ci hanno abituati i prodotti dell'ultima generazione, eppure il Per4mer rappresenta ancora una soluzione convincente per chi desidera spendere poco e dotarsi di un volante robusto, preciso e comodo da usare. La peculiarità del Per4fer è il suo ridottissimo angolo di sterzata, che conferisce tuttavia una certa impressione di "controllo" sul mezzo. La risposta è fedele, e la pur non entusiasmante pedaliera svolge comunque fino in fondo il suo dovere. Quindi, seppure brutto da vedere e poco funzionale per via della ridotta dotazione di tasti e bottoni, il Per4mer rimane comunque un discreto volante, ideale per chi non pretende materiali di estrazione aeronautica ed ergonomia da Formula 1, ma semplicemente un prodotto onesto, che ha anche il pregio di essere poco ingombrante.

**JP**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE — N.D
- PERFORMANCE
- ESTETICA

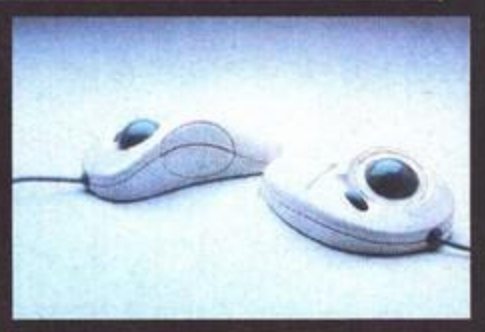
GLOBALE

**DISTRIBUTORE** Leader Spa

**PREZZO PUBBLICO:** N.D

Non paragonabile ai più evoluti volanti in circolazione, il Per4mer soffre la sua concezione antiquata, ma riesce pur sempre a offrire prestazioni soddisfacenti e in certi casi in linea con concorrenti più blasonati.

## MICROSOFT INTELLIMOUSE TRACKBALL



Seguendo una consolidata caratteristica di questa rubrica, il nostro primo dovere è quello di spiegare ai nostri lettori, con parole più semplici possibili, di che cosa stiamo parlando. Il test che state leggendo, come altri in queste pagine, è dedicato a un importante compendio del nostro fido computer: la trackball. Ma che cosa sono le trackball (domanda che effettivamente è spesso pronunciata dai neofiti) se non comunissime palle che girano? In altre parole si tratta di una sorta di mouse rovesciato in cui si agisce muovendo direttamente la sfera e non tutto la base, ben fissata sulla scrivania da validi piedini antiscivolo. L'oggetto in questione non è certo una novità, dato che i videogiochi da bar dei primi anni '80 ne facevano largo uso (Centipede, Crystal Castle, Missile Command e tanti altri..) ma, solo ultimamente, si sta facendo strada come valida alternativa al consueto mouse. Innumerevoli sono i validi motivi per cui passare alla trackball: minore ingombro sulla scrivania (sparisce il tappetino del mouse), minore fatica del polso e maggiore precisione di puntamento. A patto di non essere mancini e di riuscire a superare il primo, innegabile, istante di smarrimento, in cui si cercherà istintivamente di muovere tutta la trackball sulla scrivania. La prima trackball da noi presa in esame è la nuova IntelliMouse Trackball della Microsoft. Bianca, lucida, un design di tutto rispetto, si distingue per un elevatissima ergonomia. La sfera, a dir la verità non molto grande, è posta al centro di una comodissima collinetta. Alla destra di essa è la "magica" rotellina inventata da Microsoft che permette di eseguire lo scrolling verticale del testo senza ricorrere alle scomode barre di scorrimento delle finestre. I due classici pulsanti del mouse sono posti sul fianco sinistro della trackball e vengono comodamente azionati dal pollice. Questo particolare design fa si che si possa agire su di essa mantenendo il palmo della mano aperto, in posizione totalmente naturale, agendo sulla sfera con il dito indice e medio. Decisamente comoda da usare, la Trackball di Microsoft è però l'unica della partita a ricorrere ad una tecnologia di funzionamento decisamente obsoleta. Sotto la sfera, facilmente estraibile dal blocco, vi sono infatti le solite rotelline e rulli, quelli classici del mouse, che necessitano di una pulizia periodica per evitare malfunzionamenti.

**MT**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE — N.D
- PERFORMANCE
- ESTETICA

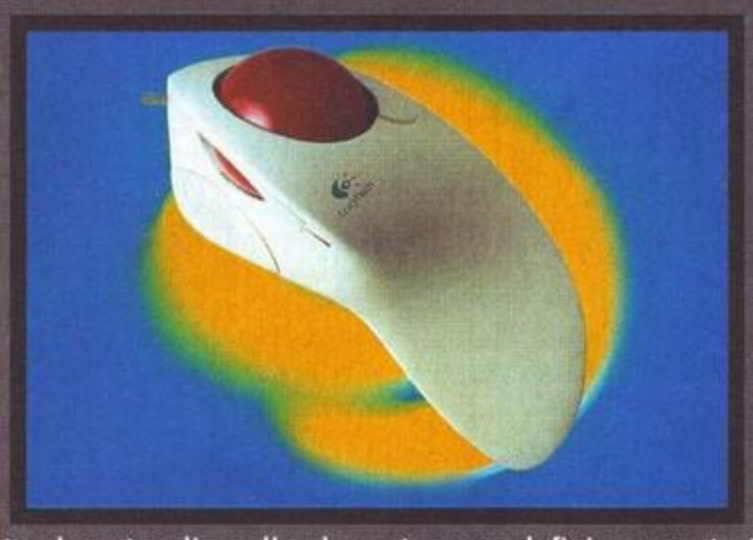
GLOBALE

**DISTRIBUTORE** Microsoft Italia

**PREZZO PUBBLICO:** L. 159.000

Ergonomicamente eccelsa e comodissima da usare, la Trackball di Microsoft si dimostra un'ottima scelta. Forse unicamente penalizzata dal vecchio sistema meccanico di puntamento.

## LOGITECH TRACKMAN MARBLE FX



E' un astronave? E' un frullatore? E' una scultura avanguardista americana? No, è la nuova splendida trackball della Logitech, società specializzata in accessori per PC. Particolarmente studiata nel suo design, la TrackMan Marble FX è caratterizzata da un'enorme sfera marmorizzata incastrata al centro di quella che potremmo definire una struttura a spicchio. Questo particolare accorgimento fa sì che la trackball possa essere azionata sia dalle dita centrali della mano sia dal pollice. I soliti pulsanti sono aumentati di numero passando da due a quattro e sono sparsi sia a destra sia a sinistra rispetto alla sfera. E' perciò possibile per l'utente scegliere la postura di funzionamento più adatta alla conformazione della sua mano. Altra caratteristica della TrackMan Marble FX è l'utilizzo della tecnologia proprietaria "Marble". Il sistema di puntamento del cursore non avviene con un tradizionale sistema meccanico bensì con un rivoluzionario sensore ottico. L'intera superficie della sfera è infatti maculata di minuscoli puntini neri che segnalano gli spostamenti al sensore. Ciò consente di evitare l'uso dei classici e antiquati potenziometri, che possono dare problemi di usura e sporcizia. La sfera della Trackman Marble proietta invece la sua immagine sul sensore attraverso una serie di piccole lenti collocate all'interno del dispositivo e viene analizzata più di 1000 volte al secondo da 93 celle indipendenti, connesse tra loro in una rete neurale. Le informazioni sono quindi trasmesse a un micrprocessore che calcola il movimento del cursore sugli assi X e Y. I materiali utilizzati nella costruzione di questa trackball si rivelano solidissimi e accuratamente assemblati.

**MT**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE n.d.
- PERFORMANCE
- ESTETICA

DISTRIBUTORE Logitech Italia

PREZZO PUBBLICO: L. 149.000

Molto bella, decisamente avveniristica, tecnicamente avanzatissima, il suo utilizzo può rivelarsi non immediatamente intuitivo a causa delle molteplici possibilità di comando. Una volta abituatisi, risulta una validissima alternativa alla classica Microsoft.

## LOGIC 3 SCREENBEAT MAXIM 6300

Iniziamo col dire che il subwoofer sta diventando una componente standard per un impianto stereofonico per computer: le frequenze più basse della gamma sonora, quelle, appunto, cui è dedicato il sub, si rivelano indispensabili aumentare la profondità dell'esperienza videoludica e il coinvolgimento del giocatore. Si moltiplicano, quindi, le offerte di impianti completi di questo importante accessorio e, fortunatamente, se ne abbassano i prezzi. Il nuovissimo sistema ScreeBeat Maxim 300 della Logic 3, una delle poche società a poter proporre un catalogo variegatissimo di sistemi audio, è un vero mostro di potenza: con i suoi 300 watt di potenza è tranquillamente in grado di trasformare la vostra camera in una vera discoteca. Numerose sono le pregevoli caratteristiche di questo sistema: prima tra tutte l'uso di un solo potenziometro per il volume che agisce sia sul subwoofer sia sulle due piccole casse satelliti apposte di fianco al monitor. Questo accorgimento concede di ottenere sempre un perfetto bilanciamento delle frequenze basse rispetto a quelle emesse dalle altre due casse. Spesso, su sistemi dotati di sub universale, è richiesto uno scomodo settaggio separato del volume generale e di quello relativo alle frequenze basse. L'impianto è anche dotato di effetto surround -ovviamente simulato dato che un vero impianto Pro Logic Surround richiederebbe 5 altoparlanti di cui due posti alle spalle dell'ascoltatore- e di un filtro preposto al taglio delle frequenze troppo alte (il fruscio e le scariche elettrostatiche). Ma veniamo ora all'esame più importante, quello del suono. Lo ScreeBeat Maxim 300 è senz'altro orientato alla potenza pura piuttosto che alla pulizia del suono. I bassi sono dolci e tondi, perfetti per ogni tipo di musica. I toni medi si accordano bene con i bassi e non lasciano scoperta nessuna fascia della gamma sonora. Qualche problema, invece, sugli alti: spesso distorti e costellati di un insistente fruscio di fondo che il filtro dedicato non riesce minimamente ad intaccare. Il problema, probabilmente, risiede nelle due casse satelliti che, non del tutto adeguate alla dolce strapotenza del subwoofer e dell'amplificatore in esso contenuto, tendono, specie a volume sostenuto, a sforzare un po'. Nel complesso il giudizio rimane più che positivo, specie considerando il costo non eccessivo dell'impianto.

**MT**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE n.d.
- PERFORMANCE
- ESTETICA

DISTRIBUTORE Teknos Trading

PREZZO PUBBLICO: L.219.000

Un impianto stereofonico completo caratterizzato da un'incredibile potenza. Possiede tutte le "feature" standard della sua fascia e anche qualcosa in più malgrado la pulizia del suono, specie sulle frequenze alte, non sia proprio perfetta.

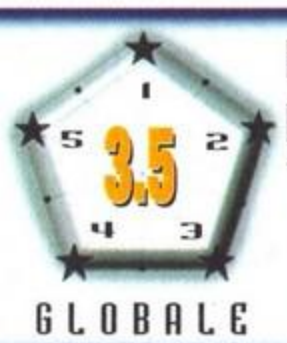
## LOGIC 3 STRETCHBALL

La trackball della Logic 3 è completamente diversa rispetto alle altre prese in esame. L'interazione con la sfera avviene, infatti, esclusivamente tramite il pollice della mano destra. La sfera, di discrete dimensioni, è sulla sinistra della base; tre pulsanti sono allineati parallelamente sulla sinistra e ospitano agevolmente le dita indice, medio e anulare. Si tratta di una soluzione tradizionale, quasi tutte le trackball del passato funzionavano in questo modo, che, decisamente scomoda sulle prime, richiede un periodo di apprendimento di molto superiore rispetto alle concorrenti. Fatta eccezione per questo particolare, che d'altra parte la vede una validissima scelta per tutti coloro che fossero già abituati ad una trackball, si tratta di un oggetto che vanta caratteristiche davvero peculiari: è l'unica trackball del gruppo a poter variare le dimensioni della sua base a seconda delle dimensioni della mano dell'utente. Anch'essa, poi, usa una tecnologia ottica per il rilevamento della posizione della sfera. Non particolarmente soddisfacenti, invece, sono risultati i materiali impiegati per la costruzione della base che, in uso, pare scricchiolare un po'. D'altra parte è bene tenere conto che il suo costo è di molto inferiore rispetto alle concorrenti.

**MT**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE n.d.
- PERFORMANCE
- ESTETICA




DISTRIBUTORE Teknos Trading

PREZZO PUBBLICO: L.79.900

Un'ottima trackball per tutti coloro che prediligono il comando della sfera con il pollice. Le dimensioni variabili della base la rendono comoda per qualunque mano. Eccellente il prezzo.

## MICROSOFT INTELLIMOUSE

Strumento orami letteralmente indispensabile per l'utilizzo di un PC (mi ricordo invece di quando era solo un optional... NdSS), il mouse, dopo un certo periodo si stasi, sta subendo in questi ultimi mesi una vera e propria evoluzione. Dopo aver constatato come l'avvento di Windows 95 abbia reso particolarmente importante l'utilizzo del tasto destro (una volta bellamente ignorato), ora, in questi periodi di guerra tra Logitech e Microsoft, siamo spettatori di duelli a colpi di terzo tasto, infrarossi e impugnature ergonomiche. Queste caratteristiche, alle volte utili alle volte meno, devono però cedere il passo all'ultima novità nel campo dei mouse, e cioè la "rotellina". Presente anche nei mouse di fascia alta della Logitech, questa preziosa aggiunta rende disponibili una serie di opzioni piuttosto disparate, sulle quali ci soffermeremo di qui a qualche riga. Vediamo quindi le cose con ordine... Dalla forma ergonomica che ben si adatta al palmo di una mano destra (ma è anche utilizzabile dai mancini senza troppi compromessi), Microsoft IntelliMouse è un prodotto studiato specificamente per semplificare tutte quelle operazioni che si compiono abitualmente utilizzando un computer. L'idea è quella di far staccare il meno possibile la mano dal mouse, aggiungendo alla periferica in questione la summenzionata rotellina. Questa, peraltro programmabile a piacimento, può servire da terzo tasto oltre che, appunto, da sistema dinamico per la gestione sia dei documenti Office 97 che per quello delle pagine HTML. Infatti, col semplice movimento dell'indice sarà possibile far scorrere in verticale dei testi di 3 righe alla volta, ingrandire o rimpicciolire un documento o un foglio elettronico o, nel caso di Word 97 o PowerPoint 97, espandere o ridurre la struttura dei documenti quando questi sono in modalità di visualizzazione "struttura". Com'è facile immaginare, queste funzioni tornano particolarmente utili quando si navighi in Internet e si voglia far scorrere sotto i propri occhi delle pagine piuttosto lunghe, pagine che magari si stanno osservando utilizzando l'Internet Explorer incluso nel bundle. Proprio in merito a quest'ultimo devo dire di essere rimasto piacevolmente sorpreso proprio dalla presenza del suddetto browser, cosa questa che i prodotti concorrenti non possono ovviamente offrire; inoltre, credo sia da elogiare tanto la manualistica che il software a corredo del prodotto, semplici, intuitivi e funzionali. Dal punto di vista pratico c'è da dire che in fase di prova della periferica ho riscontrato un certo fastidio al polpastrello del dito indice dopo aver ripetutamente usato la rotellina centrale come doppio tasto; pur essendo questo un inconveniente di natura estremamente soggettiva, resto dell'idea che la collocazione migliore per la stessa sia all'altezza del pollice, in questo caso inutilizzato. Inoltre il design del mouse si rivela ergonomico per il palmo della mano ma non per il polso, costretto a un'inclinazione di qualche grado verso l'interno che alla lunga può dimostrarsi scomoda, non tanto per l'utilizzo "serio" quanto piuttosto per quello videoludico. Per il resto, alla prova pratica l'IntelliMouse s rivela essere un prodotto all'altezza delle aspettative. Concludendo, credo sia da segnalare la disponibilità del Microsoft Mouse 2.0 (come da foto), identico all'IntelliMouse ma privo della rotellina centrale e venduto al prezzo di L. 89.000.

**SS**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE
- PERFORMANCE
- ESTETICA

GLOBALE: 4

**DISTRIBUTORE** Microsoft Italia

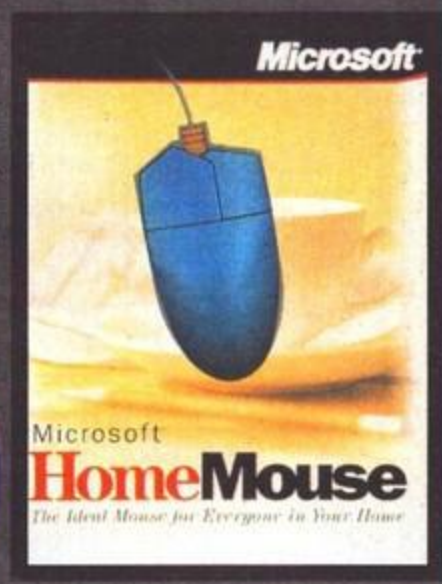
**PREZZO PUBBLICO:** L.119.000

Nel complesso Microsoft IntelliMouse si dimostra essere un buon prodotto con quel qualcosa in più rappresentato dalla rotellina. Al di là di un rapporto qualità/prezzo leggermente sbilanciato a favore di quest'ultimo e di un design classico ma non particolarmente innovativo, il prodotto in questione si distingue dalla massa dei concorrenti per un optional che non tutti potrebbero trovare utile. Consigliato a chi abbia realmente l'occasione di sfruttarne le potenzialità...

## MICROSOFT HOME MOUSE

Date un'occhiata al design di questo mouse: ricorda esattamente la sagoma di una casa, con tanto di tasti disegnati a mo' di tetti e connettore del filo a forma di caminetto. Destinato, non a caso, all'uso in famiglia, questo mouse è studiato per garantire il massimo comfort al più ampio numero possibile di persone, e pur non presentando particolari caratteristiche in fatto di ergonomia, risulta piuttosto comodo da utilizzare in tute le situazioni. Tramite il software Intellipoint incluso nel pacchetto è possibile personalizzare il cursore e le sue funzioni, oppure modificarne l'aspetto grafico e associarvi delle animazioni: per esempio, è possibile associare ad un doppio clic uno zampillo od una scintilla. Al contrario di altri prodotti più sofisticati, poi, l'Home Mouse si adatta senza problemi anche ai mancini, e quindi risulta particolarmente indicato per essere installato in computer che vengono usati da più persone diverse. In bundle con il programma vengono offerti una serie di divertenti giochi arcade, che comprendono anche alcuni imperdibili classici e rappresentano una piacevole aggiunta al prodotto stesso.

**JP**




### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE
- PERFORMANCE
- ESTETICA

GLOBALE: 3.5

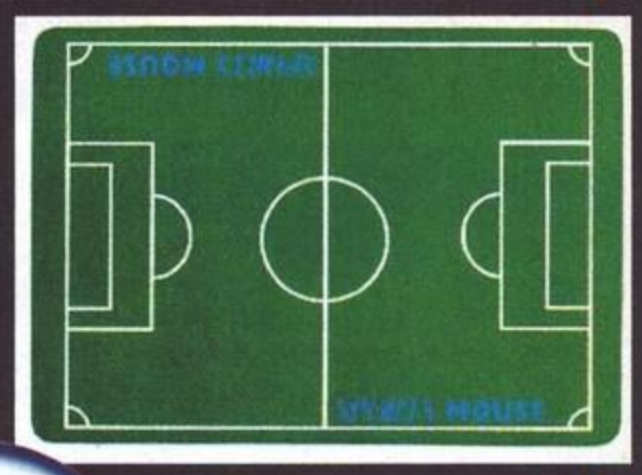
**DISTRIBUTORE** Microsoft Italia

**PREZZO PUBBLICO:** L.59.000

Un impianto che offre prestazioni degne di sistemi ben più prestigiosi e costosi: bassi eccezionali e distorsioni praticamente assenti, per una ricchezza sonora di grande livello.

## LOGIC3 SPORT MOUSE

Se secondo voi il mouse deve essere uno strumento comodo, ergonomico, preciso e associabile ad una serie di funzioni avanzate, lasciate perdere questo box e rivolgetevi verso gli altri prodotti di queste pagine. Se, invece, il vostro mouse deve essere un oggetto divertente, eccentrico e dotato di una forte personalità estetica, allora lo Sport Mouse di Logic 3 fa al caso vostro. Disponibile in due modelli, uno raffigurante un pallone da calcio e uno sagomato come una pallina da golf, questo prodotto viene anche fornito con il relativo mousepad, che riproduce rispettivamente un campo da calcio e una buca di un percorso di golf. Il rivestimento del mouse, che è una semplice mezza sfera, è in materiale antiscivolo rimovibile e nasconde due grandi e comodi tasti dotati di microswitch. Proprio per la forma sferica, tuttavia, lo Sport Mouse è piuttosto scomodo da tenere in mano nella maniera tradizionali, e per evitare l'artrosi istantanea bisogna quindi allungare la mano e premere i tasti con la parte mediana delle dita, piuttosto che con le punte. Si tratta comunque di un particolare che risulta poco importante in un prodotto del genere, che si basa in tutto e per tutto sulla personalità estetica.



### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE
- PERFORMANCE
- ESTETICA

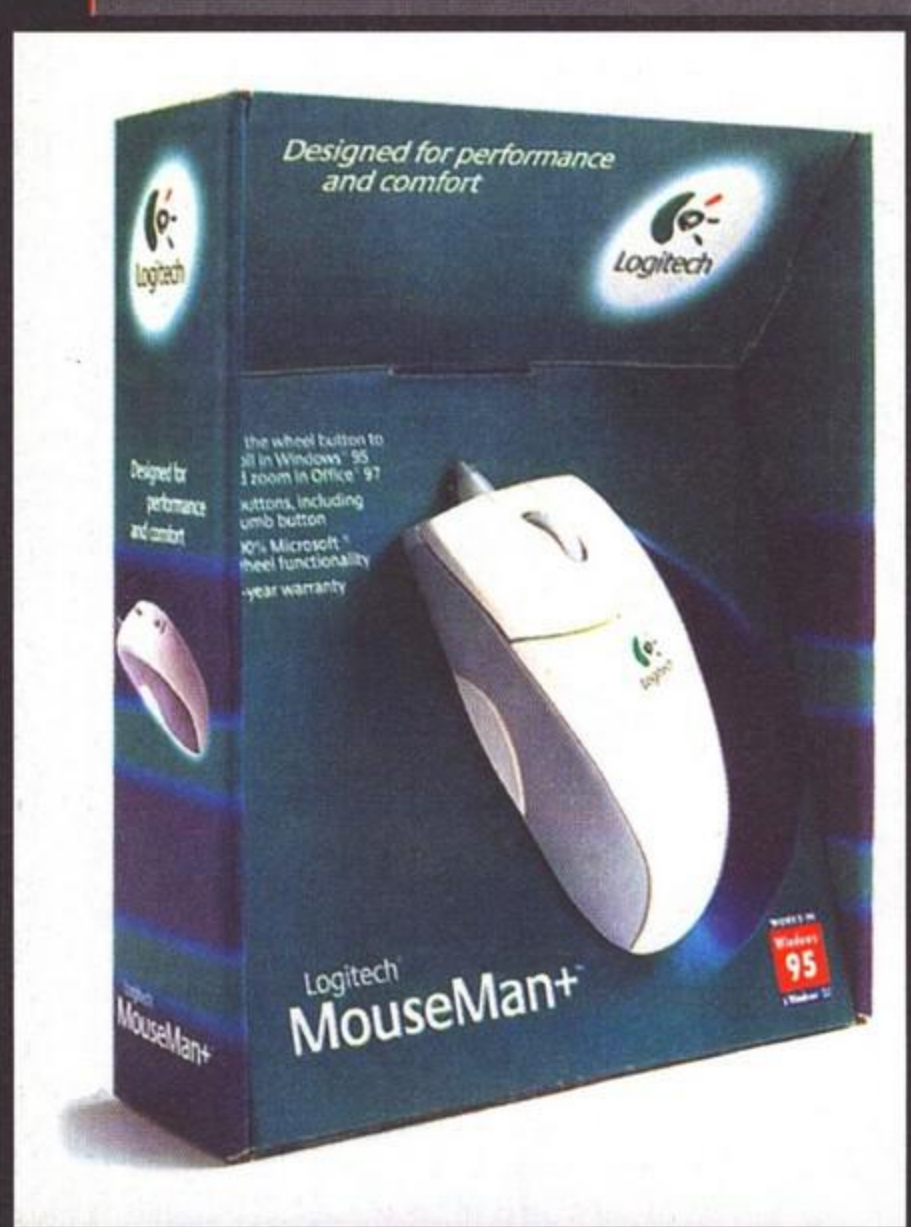
GLOBALE: 3

**DISTRIBUTORE** Teknos Trading

**PREZZO PUBBLICO:** L.49.900

Se cercate un mouse fuori del comune, che dia un tocco personale alla vostra scrivania, lo Sport Mouse può essere la scelta giusta, a patto di accettare i compromessi relativi alla comodità d'uso.

## LOGITECH MOUSEMAN+




La prima cosa che colpisce riguardo a questo mouse è il suo particolarissimo design, che lascia un po' stupiti e rende l'approccio all'oggetto tutt'altro che intuitivo. Bastano però pochi secondi per accorgersi di come l'eccentrica forma del MouseMan+ garantisca un feeling e un comfort assolutamente eccezionali, che creano una vera e propria coesione tra la vostra mano e la periferica. Dotato della geniale rotellina inventata da Microsoft, il MouseMan+ ha anche un quarto tasto nella zona del pollice, che non dà alcun fastidio ed è perfettamente accessibile. Le zone laterali del mouse sono in materiale antiscivolo, e proprio grazie alla forma (sviluppata in seguito a precisi studi ergonomici) questo prodotto si adatta con facilità a mani di tutte le dimensioni. Il software incluso permette di configurare come meglio credete le funzioni da assegnare si due tasti supplementari (perché anche la rotellina funziona da tasto), scegliendo tra una vasta gamma di opzioni. Le due più significative sono la HyperJump e la CyberJump, che richiamano a video un piccolo menu grafico comprendente varie funzioni relative al video. Una volta che avrete installato e utilizzato per alcuni giorni il MouseMan+, qualsiasi uso facciate del PC, non potrete più trovarvi a vostro agio con qualsiasi altro mouse tradizionale; anche dopo un uso prolungato, l'eccezionale forma di questo prodotto vi fa dimenticare di averlo in mano, e consente di lavorare con maggiore rapidità ed efficienza. In più, è davvero bello da vedere e dà un tocco di classe alla vostra scrivania. Il prezzo è elevato, ma in linea con la concorrenza (anzi, in certi casi inferiore) e assolutamente consono alla qualità dei componenti e alle caratteristiche offerte.

**JP**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE n.d.
- PERFORMANCE
- ESTETICA

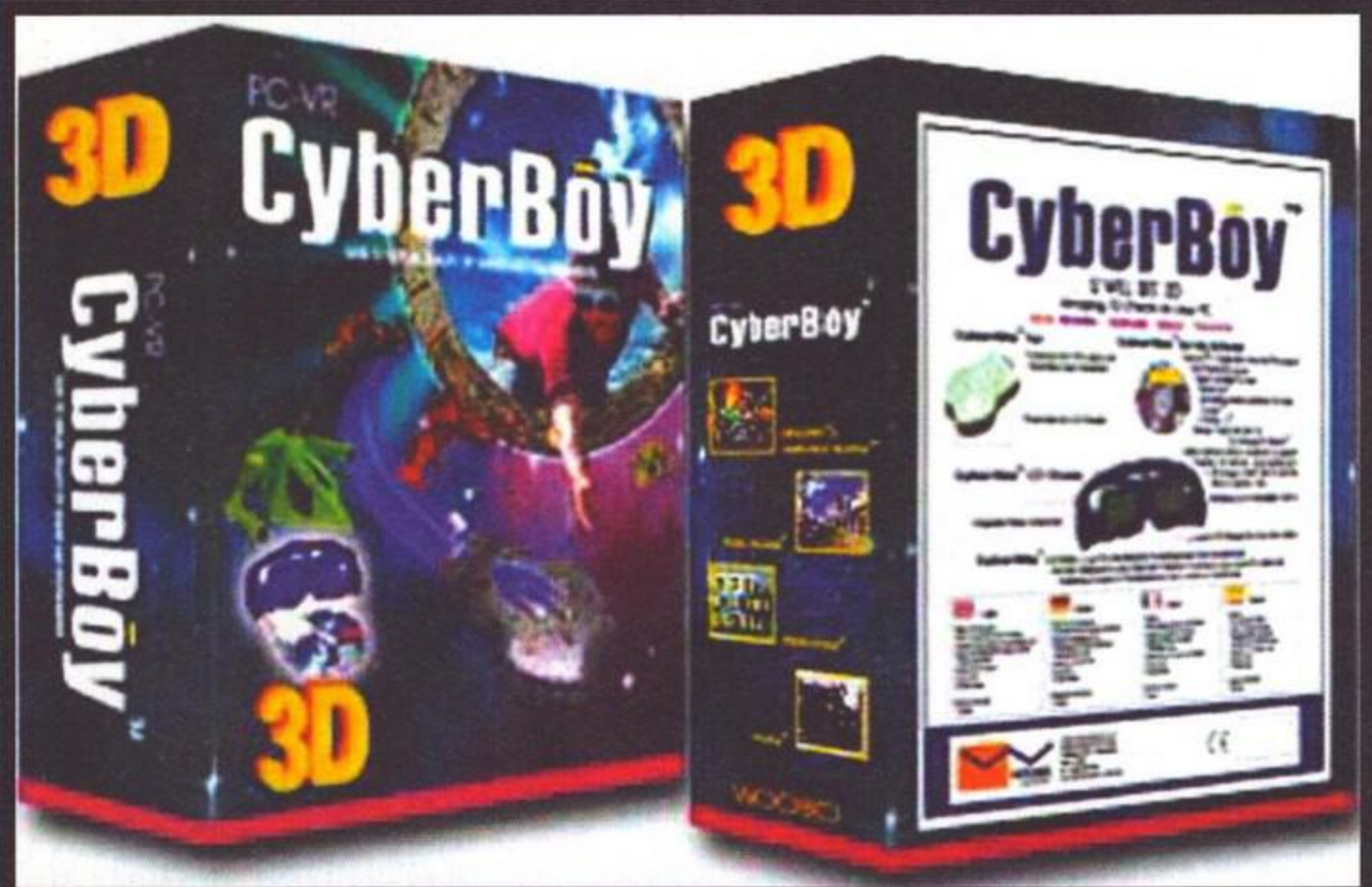
GLOBALE

**DISTRIBUTORE** Logitech Italia

**PREZZO PUBBLICO:** L.99.000

Ergonomia, qualità costruttiva e funzionalità totale: in poche parole, il miglior mouse che possiate desiderare.

## WOOBO CYBERBOY




Si parla tanto di giochi 3D, anche se ci rendiamo tutti perfettamente conto che di 3D non c'è niente, se è ancora vero che gli schermi piatti dei monitor non possono liberarsi dei loro limiti bidimensionali. Le tecniche per produrre effetti "realmente" tridimensionali si perdono nel passato, visto che già all'epoca dei drive-in erano in voga i famosi occhialini con le lenti rosse e verdi. Questo CyberBoy rappresenta un'evoluzione di quella stessa idea, ma applicata proprio ai nostri giochi "3D". Il prodotto è costituito da un voluminoso paio di occhiali con due piccoli schermi LCD al posto delle lenti, e due auricolari per riprodurre musica ed effetti. Il CyberBoy va collegato al PC tramite la porta seriale (per l'alimentazione e la trasmissione dei dati), e alla scheda audio: utilizzando i giochi che lo supportano, e guardando lo schermo, si riceve in effetti una netta impressione di tridimensionalità, che aggiunta al sonoro in cuffia permette di raggiungere un coinvolgimento notevole nell'azione. L'idea è quindi interessante; in realtà la realizzazione tecnica dell'intero processo è piuttosto semplice: il monitor invia immagini ad altissima velocità, alternando quelle che vanno recepite dall'occhio sinistro e da quello destro, per creare l'effetto 3D. Contemporaneamente, i due pannelli LCD fungono da otturatori per occultare all'occhio destro le immagini del sinistro, e viceversa. Proprio per questo appare un po' eccessivo il peso e la dimensione del CyberBoy, e anche il prezzo non lascia certo piacevolmente stupiti. Tuttavia si tratta di un prodotto unico, che consente davvero di vivere esperienze nuove di fronte al computer. I giochi devono, naturalmente, essere predisposti per l'uso con occhiali LCD o modificati tramite patch: all'interno della confezione sono presenti Descent II: Destination Quartzon, Fatal Racing e Depth Dwellers, mentre la lista degli altri titoli comprende Quake, Duke Nukem 3D, Actua Soccer, Magic Carpet, MDK, Hexen II, Tomb Raider, JetFighter III, Cramageddon, Falcon 4.0 e molti altri. L'uso prolungato può provocare un certo mal di testa, visto lo sforzo inconsapevole che gli occhi (e il cervello) sono costretti a fare: a tal proposito è consigliabile disporre di un SVGA capace di frequenze elevate (100Hz) durante l'uso di CyberBoy.

**JP**

### VERDETTO

- TECNICA
- BUNDLE
- PERFORMANCE
- ESTETICA

GLOBALE

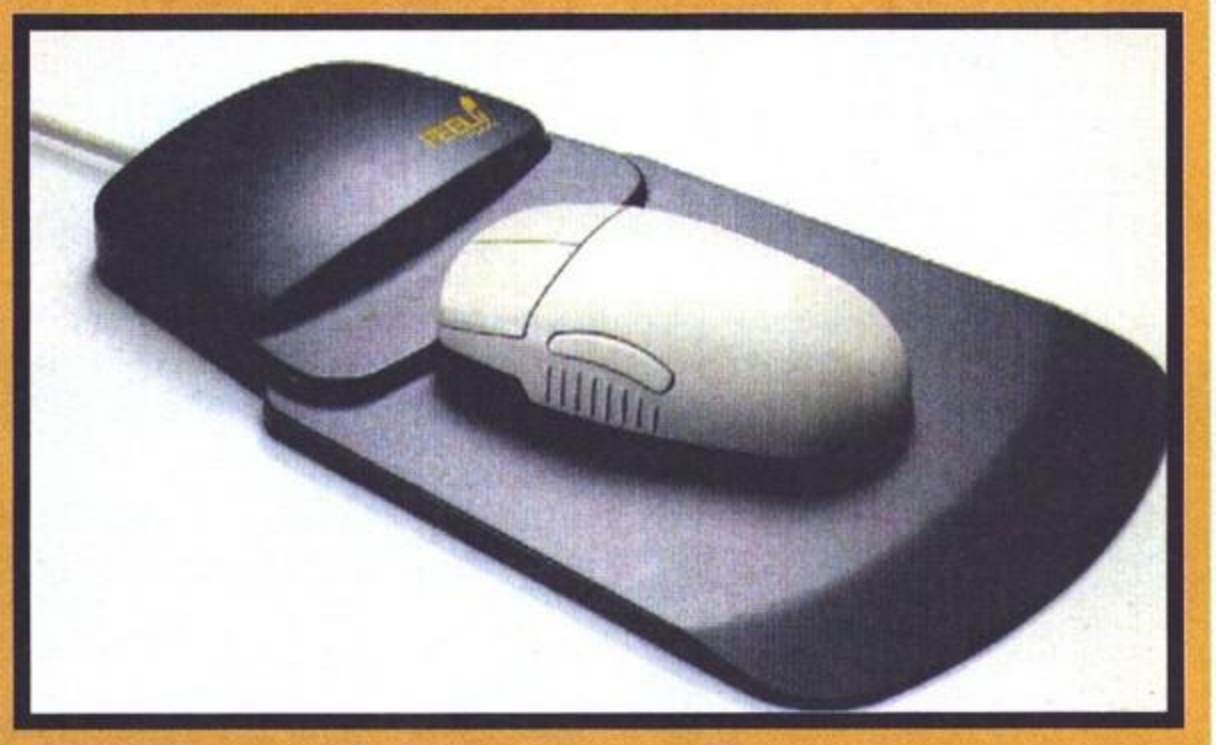
**DISTRIBUTORE** I.H.R.

**PREZZO PUBBLICO:** L.299.000

Un oggetto curioso, che offre un nuovo modo di videogiocare; se il supporto software sarà adeguato potrà conquistarsi una discreta nicchia di appassionati.

# HARDWARE NEWS

## IL MOUSE CHE TE LO SENTI IN MANO



E dopo i joystick, anche i mouse diventano superdotati! Nel senso che verranno dotati di force feedback, proprio come il SideWinder della Microsoft che vi abbiamo più volte presentato in queste pagine. L'oggetto in questione si chiama FEELit Mouse, ed è prodotto dall'americana Immersion Corporation. Con questo rivoluzionario apparecchio, sentirete i contatti e le frizioni tra il puntatore e gli oggetti che compaiono sullo schermo: ad esempio potrete sentire il cursore che passa sopra un'icona, oppure il battito che effettua su un pulsante, oppure ancora la resistenza di una finestra che viene ingrandita. Non si tratta di un semplice divertimento, ma di un meccanismo che permette un uso diverso del mouse stesso: ad esempio, per modificare le dimensioni di una finestra, invece di osservare il puntatore che si avvicina al bordo della stessa, basterà sentire il contatto fra il puntatore e il bordo medesimo, senza staccare gli occhi dal documento o da quanto stavate facendo. Poi, il FEELit Mouse è dotato di una funzione di auto-scrolling che si basa sulla pressione impartita dall'utente: giunti ad un qualsiasi bordo di una finestra di testo, o dello schermo, sentirete una resistenza e basterà spingere più o meno forte nella direzione desiderata per effettuare lo scrolling. Pensate poi alle applicazioni che un oggetto del genere può avere nei giochi... insomma, l'idea è un po' folle ma originale: abbiamo già richiesto un campione di prova e aspettiamo con ansia il pacco dagli States. A presto, quindi, per la prova su strada.

## DUE NUOVI MOSTRI

La Diamond Multimedia ha presentato due nuove schede che vanno ad affiancarsi alla già disponibile Monster Sound, una scheda add-on per l'audio che rappresenta un po' la 3Dfx del sonoro: si tratta delle versioni M80 e MX200. Entrambe offrono audio 3D e supportano i protocolli DirectSound e A3D, ma si differenziano per il target di mercato. La M80, più economica, è destinata all'uso nei giochi e al mercato consumer, mentre la MX200 offre anche una wavetable hardware a 64 voci per le più avanzate funzionalità MIDI. Entrambe consentono di collegare due coppie di diffusori per ottenere un maggiore coinvolgimento sonoro, si installano in uno slot PCI e possono anche essere usate in emulazione SoundBlaster.

## IL COMPUTER DI CARTA

Non abbiate paura: non stiamo per assistere al lancio di un PC fatto di cartone, ma bensì di n PC sottile quanto un foglio di carta. Una nuova tecnologia per lo sviluppo di schermi LCD, progettata da Sharp e Semiconductor Energy Laboratory, chiamata CGS (Continuos Grain Silicon). Essa permetterà i costruire pannelli di vetro che incorporeranno display LCD TFT ultrapiatti: il passo avanti rispetto alle tecniche attuali è che sia i chip di controllo dei cristalli liquidi che gli LCD stessi vengono costruiti all'interno del medesimo processo, e incorporati in una singola struttura, consentendo un notevole risparmio di spazio. Inoltre, la qualità delle immagini sarà di gran lunga superiore rispetto agli schermi TFT attuali, poiché il passaggio degli elettroni all'interno dei chip avverrà ad una velocità 600 volte superiore. I primi prototipi costruiti secondo questa tecnologia, tra cui anche un videoproiettore da 60 pollici, entreranno in produzione a partire dal prossimo mese di aprile.

## TGM REGALA LABTEC: I VINCITORI

La Labtec ci ha comunicato i vincitori del concorso proposto in occasione del numero di Natale, che ha peraltro riscosso un grande successo. Ecco la lista dei fortunati...
Vincono un Labtec LCS-1224:

Alessio Camplone, via Cingoli 18, 60128 Ancona
Guido Barbolini, Via Campi 196, 41100 Modena

Vincono un Labtec LCS-2408:

Dominique Roperti, Via Argine Polcevera 15B, 3, 16159 Genova
Emiliano Vita, via Torraccio Di Torrendua 152, 00133 Roma
Alessandro Incarbone, Via Sardegna 8/2, 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Vincono un Labtec LCS-1022:

Girolamo Decimo, via Dalla Chiesa 3, 20080 Casarile (MI)
Michele Serrazanetti, Via dei Pellegrini 24, 20122 Milano
Andrea Notarnicola, Via Antonio Sogliano 20, 00164 Roma
Marco Montoneri, via Colle Gentilesco 7, 00178 Roma

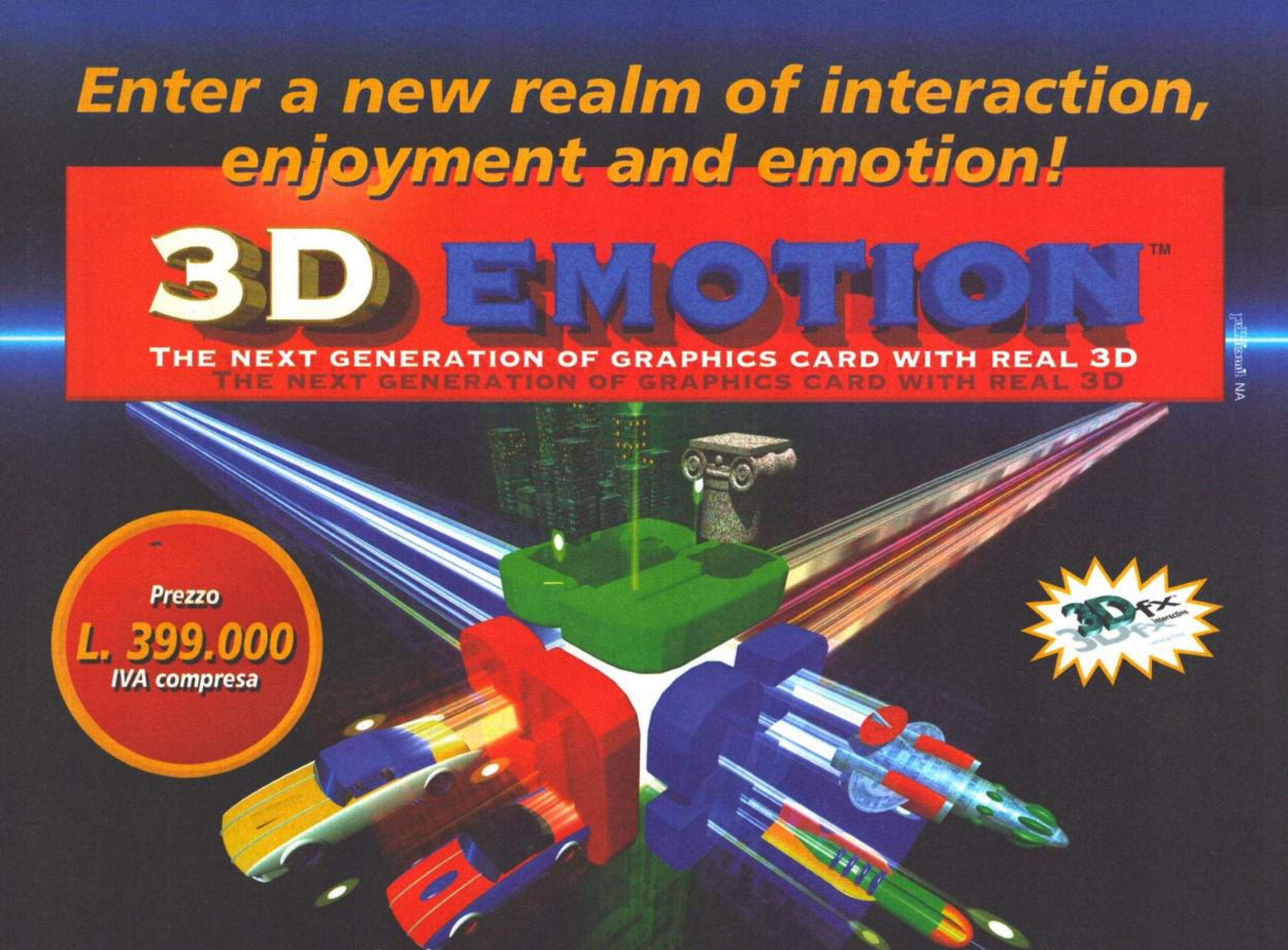
Tutti i vincitori riceveranno i premi direttamente a casa, con spedizione diretta a cura della stessa Labtec. Complimenti, grazie a tutti coloro che hanno partecipato, e buon ascolto!

# Enter a new realm of interaction, enjoyment and emotion!

# 3D EMOTION™

**THE NEXT GENERATION OF GRAPHICS CARD WITH REAL 3D**

THE NEXT GENERATION OF GRAPHICS CARD WITH REAL 3D




## "Immerse yourself in a true 3D world with real depth of vision!"

### Caratteristiche tecniche:

- Processore grafico e multimediale ad alte prestazioni 2D **Alliance ProMotion AT25** a 128 bit
- Acceleratore 3D **3Dfx Voodoo Rush** costituito da due unità separate, un Polygon Engine ed un Texture Processor
- **6Mb** di single-cycle EDO DRAM a 30ns
- Uscite S-VHS e video composito per **connettersi direttamente ad un televisore** NTSC o PAL
- **Connettore per occhialini 3D ad infrarossi**
- Encoder Chrontel® CH7002 da VGA a NTSC/PAL
- Supporto per AVI, MPEG1 ed MPEG2 **(DVD playback)** ottimizzati per tecnologia MMX™
- 1600x1200 a 65.536 colori e 1280x1024 a 16 milioni di colori
- Refresh rates super-stabili fino a 200 Hz
- Supporto per Microsoft® DirectX™ 5.0
- Supporta le API 3Dfx Glide™, Microsoft Direct 3D™, Open GL™
- Drivers ad alte prestazioni per Windows 95 e Windows NT4.0
- 35 frame al secondo con i giochi più comuni
- VBE 2.0 supportate per giochi DOS ad alta risoluzione
- Supporta VESA DPMS, DDC 2B per il Plug-and-Play
- Software CGP Reality Pro
- CGP GAMES PACK: **MDK - Tomb Raider - Carmageddon - Terracide** (solo versione de-luxe)
- **Garanzia a vita**

### CGP Reality Pro

Il software CGP Reality Pro è il nuovissimo software per la gestione del display, che facilita l'utilizzo di Windows 95. Caratterizzato da una accattivante grafica 3D, le sue utilities consentono tra l'altro l'associazione di una applicazione alla risoluzione preferita, al numero di colori, al refresh rate e ad altre proprietà completamente personalizzabili. La chiave di questa nuova suite software è l'interfaccia di navigazione su cubo rotante. Ogni faccia del cubo si suddivide in un certo numero di bottoni, ognuno dei quali può contenere un'icona a cui associare varie funzioni, attivabili con un semplice click del mouse.
Il CGP Reality Pro è aggiornabile in qualsiasi momento tramite "plug-ins", che consentono di espandere le funzionalità del programma.

CALIFORNIA™ GRAPHICS & PERIPHERALS, INC.

CE

http://www.calgraph.com

Numero Verde 167-244411

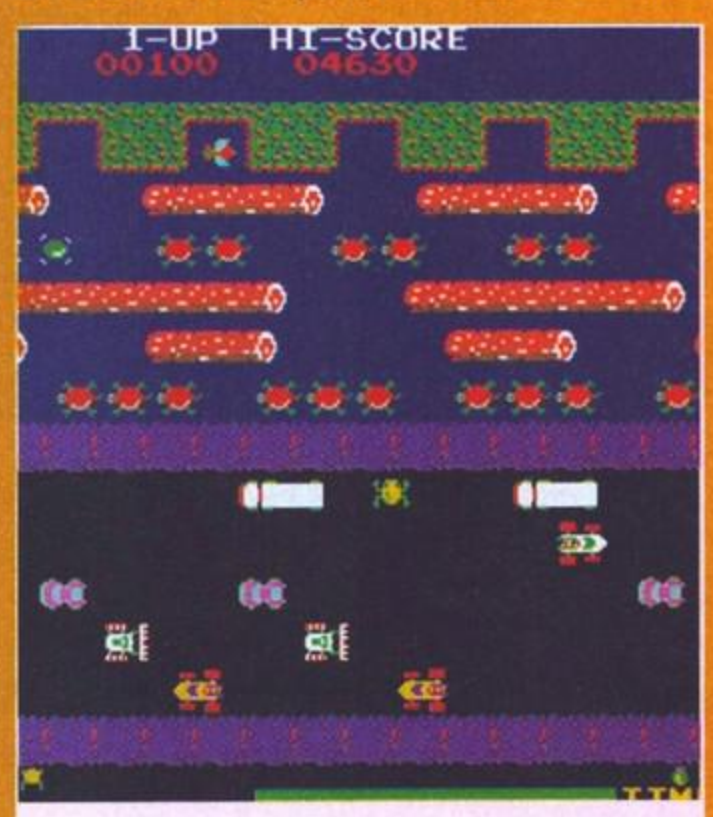
# REPLAY

**"Emulare": 1.cercare di eguagliare o superare altri in opere meritevoli di apprezzamento; 2. Riprodurre la funzione di un particolare elemento di un sistema trasferendola su un altro dispositivo, utilizzato in luogo del primo.**

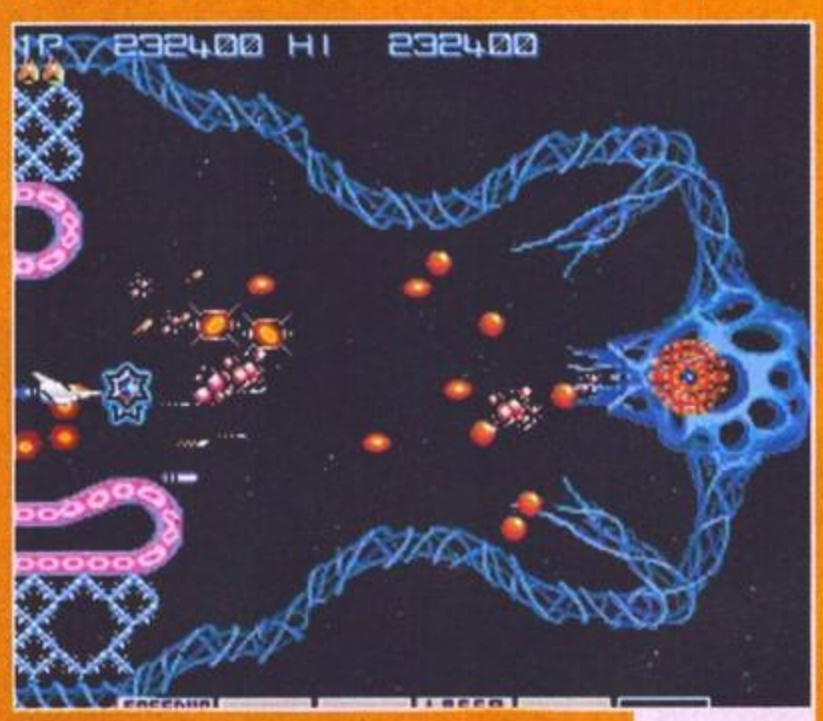
Oggi con una moneta da 100 lire non si va da nessuna parte: quando ero bambino io, invece, ci si faceva una bella partita a Frogger, per esempio, oppure a Defender o magari a Donkey Kong Jr... chiunque abbia superato i vent'anni saprà bene di cosa sto parlando, ma è molto probabile che anche le "nuove leve" conoscano questi e altri titoli storici, che risalgono agli albori del videogaming, soprattutto grazie a uno dei più recenti e duraturi fenomeni di Internet, di cui vi parleremo in questa rubrica fissa da queste mese in avanti: l'emulazione. Una rapida introduzione per i meno informati: grazie al lavoro di alcuni appassionati programmatori, oggi basta farsi un bel giro per la rete e portarsi a casa qualche megabyte di files per avere sul proprio PC, nella forma più fedele possibile, tutta una serie di macchine da gioco (e non solo), che ripercorrono e ricoprono l'intera storia dei videogiochi. Si tratta, appunto, degli emulatori, ovvero di particolari programmi che sono in grado di "camuffare" il PC in maniera tale che esso si comporti come un'altra macchina; non esiste praticamente nessun sistema a larga diffusione, prodotto negli ultimi quindici o vent'anni, che non sia oggi emulabile da un PC: si va dal Vectrex al Colecovision, dal NES alla PlayStation, dal C64 al Macintosh passando per la quasi totalità dei coin-op non immediatamente recenti. Si tratta, nel 99% dei casi, di programmi completamente gratuiti e liberamente distribuiti, che operano in modo tale da ricreare l'ambiente operativo della macchina emulata, fornendo una piattaforma assolutamente fedele per far girare il software a essa dedicato. Quest'ultimo è facilmente recuperabile tramite Internet, anche se in questo caso la questione è più spinosa: naturalmente, che si tratti della riproduzione di una ROM arcade, di un dischetto o di una cartuccia, è sempre materiale protetto da copyright. Le leggi, in merito, non sono molto chiare: una sorta di autoregolamentazione indica che si è legalmente in diritto di scaricare una determinata ROM soltanto nel caso si possegga il relativo originale, pena la cancellazione del file entro 24 ore. Certo, se avete sul vostro hard disk un gioco per Intellivision di 15 anni fa, è improbabile che la Mattel venga a suonarvi il campanello di casa per chiedere pegno, ma l'affare si fa delicato quando sono in gioco ROM relative, ad esempio, a cartucce per SuperNES oppure a coin-op molto recenti, come quelli emulati dal Callus. Pare che la Nintendo si stia muovendo con sospetto in quest'ambito, e lo conferma il fatto che il più famoso emulatore per SNES sia recentemente stato cancellato, e che diventi sempre più arduo scovare ROM per il 16-bit della casa giapponese sulla rete. Staremo a vedere: nel frattempo divertiamoci, e diamo una rapida occhiata alla situazione dell'emulazione secondo le diverse categorie di piattaforme.

## GLI ARCADE

Quello degli arcade è senza dubbio il settore dell'emulazione più fervido, vivo e seguito, dominato naturalmente dal leggendario MAME. Nato nel gennaio del 1997, il Multiple Arcade Machine Emulator è lentamente divenuto l'emulatore definitivo, ed è in grado di far girare oggi ben 348 giochi diversi, coprendo praticamente tutta la schiera dei grandi classici risalenti ai primi anni '80; sarebbe improbo citarli tutti, perciò mi limiterò a farvi sapere che con MAME potete avere sul vostro PC le versioni




Frogger è uno dei coin-op più divertenti di sempre: non a caso la Hasbro ne ha appena rilasciato un "remake" in stile poligonale.




Nemesis della Konami, il gioco che ha scritto le regole degli shoot'em-up così come li conosciamo oggi.

Donkey Kong Jr.: il MAME è in grado di farne girare ben sette versioni differenti.

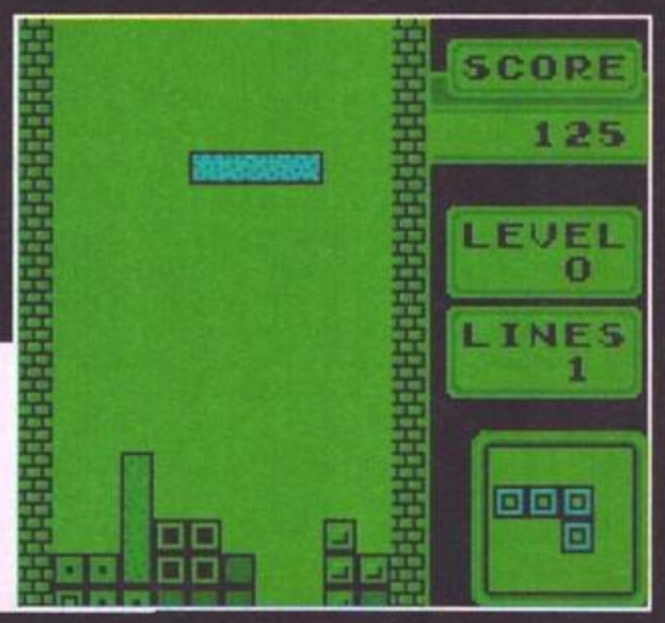
Questo simpatico schermo blu è rimasto nel cuore di molti di noi...

Ghosts'n'Goblins, il mito direttamente sui vostri monitor nella perfezione del MAME.

Shinobi è un altro di quei giochi che ha creato un genere: l'originale e il suo seguito sono sui nostri schermi grazie al System-16.

La versione per PC Engine di Out Run è la migliore tra tutte quelle da casa: il Magic Engine 0.9 la fa giurare senza macchia.

Sonic 3D Blast nell'emulazione del Kgen: basta un Pentium di fascia media per avere l'illusione di trovarsi di fronte a un MegaDrive autentico.




La versione GameBoy di Tetris (GB97): probabilmente la migliore in assoluto, è indubbiamente più suggestiva sulla macchina originale che non sul monitor...

originali di Asteroids, Bubble Bobble, Defender, Pac Man (e relativi cloni), Dig Dug, Frogger, Ghosts'n'Goblins, Track & Field, Moon Patrol, Zaxxon, Galaxian, Robotron, Gunsmoke... insomma, fatevi venire in mente un classico e state certi che il MAME ce l'ha. Giunto alla versione 0.30 (ovvero la trentesima release), questo emulatore vive grazie al contributo di un gruppo di programmatori che forniscono i driver, ovvero le linee di codice che servono a emulare una determinata piattaforma, da inserire poi nel programma completo; sono due ragazzi Italiani che hanno il merito, rispettivamente, di aver dato vita e di gestire il progetto: Nicola Salmoria e Mirko Buffoni. Ma non si vive di solo MAME, anche perché è proprio un altro l'emulatore di coin-op che sta raggiungendo i più alti indici di gradimento sulla rete: il Callus (vedi Voci di Corridoio del numero scorso), capace di far girare quasi tutti i giochi della scheda CPS-1 di Capcom (Final Fight, Street Fighter II The World Warriors, CE e Turbo, Strider, UN Squadron, Area88, Carrier Air Wing, Three Wonders, Captain Commando, King of Dragons, Willow, Knights of the Round, Magic Sword, Megatwins, 1941 e Rockman The Power Battle). Circolano voci preoccupanti su quest'ultimo, che non dà peraltro notizie di sé da parecchio tempo: speriamo tutti di vederne al più presto una nuova versione. Parecchio interessante è anche il System-16, che fa girare i giochi operanti tramite l'omonima scheda di casa Sega, e non solo: la prossima versione, annunciata per inizio febbraio, avrà il supporto per titoli come Out Run, Super Hang On, Tetris, Space Harrier, Quartet II, Shinobi, Altered Beast, Alien Syndrome e altri ancora. La scena dell'emulazione è davvero ricca sul fronte dei coin-op, e non possiamo che rallegrarcene perché, se può far piacere giocare con i vecchi computer o le console, la vera anima dei videogiochi la si ritrova soltanto nelle macchine da sala. Inoltre, essendo questi, per l'appunto, emulatori, esiste la possibilità di settare i vari giochi come si preferisce, agendo sui dipswitch interni come si farebbe con il cabinato originale. Facendo una stima approssimativa, che comprende anche cloni e versioni di territori differenti, è oggi possibile tenere sul proprio hard disk qualcosa come 400 coin-op, tra emulatori multipli e singoli.

Street Fighter II Turbo: Guile e Ryu si danno battaglia, grazie al Callus...

Space Harrier è stato uno dei più gloriosi sparatutto in "finto 3D" che si siano visti nelle sale, prima dell'avvento della grafica poligonale.

Final Fight ha rappresentato l'evoluzione del genere "picchiaduro a scorrimento": aspettiamo con fiducia l'emulatore di Double Dragon (che è in fase di sviluppo).

## I COMPUTER

Immaginatevi un qualsiasi computer prodotto dalla fine degli anni '70 fino all'altro ieri: è quasi certo che qualcuno abbia scritto il relativo emulatore. Già, perché non a tutti interessa avere solo Amiga, Commodore 64 e Spectrum, ma magari anche piattaforme meno diffuse e più oscure come l'MSX, L'apple IIGS, l'Acorn BBC e l'Amstrad CPC. I vecchi computer a 8-bit, quelli della vecchia era Zzappiana, sono emulati più che bene e c'è solo da scegliere il programma che si preferisce. Quelli a 16-bit, invece, sono ancora lontani dalla perfezione, anche se è comunque possibile oggi avere sul proprio PC un'Amiga fedele all'originale nella misura del 90%, hardware permettendo. In questo caso i due contendenti sono il famoso UAE e il Fellow (che personalmente preferisco). Il discorso qui si fa comunque più complesso di quanto non sia quello relativo a coin-op e console: per quanto concerne i computer, infatti (soprattutto quelli più evoluti), gli elementi da emulare sono tanti e diversi, e non ultimo c'è anche un sistema operativo di fondo di cui tenere conto. Per questo motivo, gli emulatori di computer sono i più difficili da sviluppare e da utilizzare; in questo settore esistono anche progetti commerciali, come ad esempio Executor, che permette di utilizzare periferiche e applicazioni Macintosh su di un PC. Curiosamente, questa branca dell'emulazione è anche la più ricca di software di tipo shareware, piuttosto che freeware.

## LE CONSOLE

I videogiochi da casa sono nati con le console, o meglio con delle piccole scatole di plastica e legno che proiettavano qualche grossolana linea sulle vecchie TV in bianco e nero. La prima macchina da gioco degna di nome è il Vectrex, mentre quella più nota (prima del famoso controboom dei videogiochi) è il mitico Atari VCS (di cui conservo ancora gelosamente la versione originale, in legno con le levette d'acciaio). Ci sono emulatori pressoché perfetti di entrambe queste macchine, così come del Cinematronics, del ColecoVision e dell'IntelliVision. Per le console a 8-bit vale lo stesso discorso: il NESticle vi regala un perfetto NES, il Massage un più che eccellente Master System; anche i sistemi portatili possono rivivere sui nostri monitor: gli emulatori per Gameboy sono tantissimi, tutti egualmente buoni (il VirtualGameBoy soprattutto), mentre per quanto concerne l'Atari Lynx, macchina ingiustamente bistrattata, il nome di riferimento è Handy. Le cose si fanno via via più interessanti man mano che ci avviciniamo al presente: solo pochi mesi fa un emulatore di SuperNES o MegaDrive appariva impensabile: ora, non solo queste macchine sono emulate quasi alla perfezione (grazie a Kgen, Genecyst e ZSNES), ma possiamo sperare che in tempi brevi arrivino sui nostri hard disk emulatori funzionanti di PlayStation, Saturn, NEO GEO e Nintendo 64!! Il progetto più avanzato di questi è senza dubbio il PSEmu, che fa girare svariate decine di giochi PSX (ovviamente usando i relativi CD), con una discreta fedeltà, seppure con gran lentezza. Per le altre tre macchine, esistono diversi progetti in corso, che si svilupperanno nei prossimi mesi. Per raggiungere questi obiettivi i programmatori sfrutteranno le tecniche grafiche proprietarie di Windows (DirectX e OpenGL), e presumibilmente persino le schede accelerate 3D. Si tratta ancora di progetti in fase embrionale, ma immaginatevi cosa significherebbe, un giorno, giocare a Super Mario 64 su PC! E' tuttavia naturale che, in quest'ambito, l'intervento delle case produttrici si farà sentire: se è infatti vero che per le console a base CD sarà comunque necessario il supporto argenteo per far girare i giochi (anche se ciò non elimina il problema della pirateria), nel caso delle cartucce (NEO GEO e N64 in primis) è più facile smerciare le ROM tramite la rete; esistono già alcuni siti che offrono, anche gratuitamente, le più recenti novità per il 64-bit Nintendo (da utilizzare per fini diversi dall'emulazione, e illecitamente), ed è quindi probabile che la tanto vociferata rabbia della casa giapponese si farà sentire. Speriamo solo che non ne rimangano coinvolti altri progetti per così dire "innocui".

R-Type della Irem, ovvero il più amato e clonato degli shoot'em-up: grazie al RAGE, un emulatore multiplo sullo stile del MAME, lo abbiamo in versione originale. Presto arriverà anche il suo seguito.

Il Snes9x, seppure defunto, è in grado di far girare discretamente anche le ROM più complesse come Donkey Kong Country.

## GAME OVER?

La panoramica è conclusa: di certo non si tratta di un compendio approfondito di quanto possa offrire l'emulazione, e proprio per questo motivo rimando gli interessanti alle opportune ricerche in rete. I siti di riferimento sono questi: primo fra tutti IENA, la Italian Emulation News Agency, che trovate all'interno di Zzap! sul sito della Xenia (www.xenia.it/zzap!/iena/); poi, Emu News Service (members.aol.com/~emu-news), che oltre a offrire news in tempo reale comprende anche un elenco completo (ma completo davvero) di tutti gli emulatori disponibili per tutte le piattaforme, dai computer alle console, dagli arcade fino ai calcolatori! Infine, vi segnalo anche Dave's VideoGames Classics (www.davesclassics.com), che può essere un buon punto di partenza per la vostra collezione di files (e di ROM...). Per rendervi la vita più comoda, sul Silver Disk di questo mese trovate una directory in cui abbiamo incluso le versioni più recenti dei maggiori emulatori, per un totale di oltre 4MB che, in questo modo, eviterete di dover scaricare. Naturalmente questi files sono praticamente inutilizzabili nella forma in cui si trovano sul CD, per via della mancanza delle relative ROM: a voi trovarle e scegliere quelle che più vi piacciono. Nel frattempo vi rimando ai nostri prossimi appuntamenti: vi terremo informati sulle maggiori novità del mese in fatto di emulazione, di volta in volta cercando di soffermarci su questo o quel progetto per analizzarlo più a fondo di quanto non sia stato possibile fare in questa sede. Buona navigazione e al mese prossimo!

*Jacopo Prisco*

Il Fellow all'opera con Indy 500 dei Papyrus, uno dei migliori giochi di guida mai usciti per Amiga.

# IL SOFTWARE HA

**IL CENTRO PER SOFTWARE, LIBRI, CD-ROM, MULTIMEDIA, GIOCHI E ACCESSORI**

## MONDADORI INFORMATICA CENTER

**SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI**

**PER TUTTO IL MESE DI FEBBRAIO CHI ACQUISTERÀ UNO DEI TITOLI MOSTRATI QUI A FIANCO RICEVERÀ UNA FANTASTICA SORPRESA!**

**RICHIEDI IL CATALOGO CD-ROM MONDADORI NEW MEDIA**

**http://www.mondadori.com/newmedia**

**RICHIEDI IL CATALOGO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**AL FAX N° 030/3198252**

**RICHIEDI IL CATALOGO DEI LIBRI E DEI CORSI**

**http://education.mondadori.com**

MILO MANARA

### IL GIOCO DEL KAMASUTRA

*MONDADORI NEW MEDIA, ITA, PC/MAC CD-ROM*

Il primo "erotic-game" interattivo ispirato ai temi del Kamasutra, disegnato dal maestro dell'erotismo Milo Manara. Solo per un pubblico adulto.

L. 79.000 IVA Inc

THE MYSTERY SEQUEL

### OBSIDIAN

*MONDADORI NEW MEDIA, ING, PC CD-ROM*

L'avventura in cinque Cd Rom dai personaggi e paesaggi surreali che ha fatto letteralmente impazzire l'America.

L. 99.000 IVA Inc

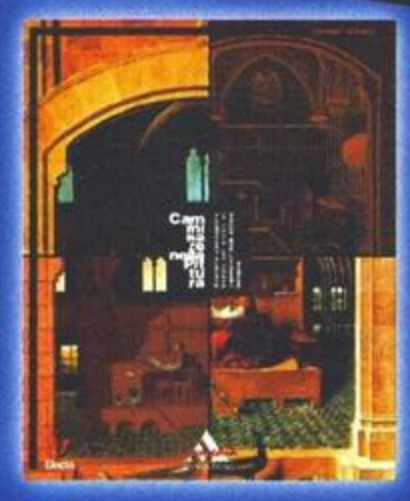
IL CD-ROM DI PIERO ANGELA

### IL MERAVIGLIOSO MONDO DEL MARE

*MONDADORI NEW MEDIA, ITA, PC CD-ROM*

Questo CD-ROM vi illustrerà, attraverso filmati, animazioni, foto, ricostruzioni interattive dell'ambiente subacqueo, il grandissimo e meraviglioso mondo del mare.

L. 89.000 IVA Inc



### CAMMINARE NELLA PITTURA

*MONDADORI NEW MEDIA, ITA, PC/MAC CD-ROM*

Una serie di capolavori assoluti della pittura italiana ed europea (da Giotto a Cézanne) analizzati con una specifica attenzione alla rappresentazione prospettica dello spazio.

L. 99.000 IVA Inc

### VIAGGIO VIRTUALE NELL'ANTICO EGITTO

*MONDADORI NEW MEDIA, ITA PC CD-ROM*

Una straordinaria grafica 3D ti farà scoprire come l'antico Egitto si presentò agli occhi dei primi esploratori al seguito di Napoleone Bonaparte.

L. 99.000 IVA Inc

## MONDADORI INFORMATICA CENTER

**MILANO**
C.so di P.ta Vittoria 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

**BOLOGNA**
Galleria Falcone Borsellino 2A
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

**PISA**
Viale Gramsci 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

**BRESCIA**
Via Spalto S. Marco 1D
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

**ROMA**
Via Appia Nuova 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

**ROMA**
Piazza Cola di Rienzo 116/118
Tel (06) 32650600
Fax (06) 32650604

**TORINO**
C.so Duca degli Abruzzi 106
Tel (011) 5808197
Fax (011) 500455

**PALERMO**
Via Messina 38, (traversa Via Libertà)
Tel (091) 6110106
Fax (091) 6110551

**PADOVA** NUOVA APERTURA
Via Scrovegni 16/A
Tel (049) 659490
Fax (049) 664735

**BARI** NUOVA APERTURA
Piazza Umberto I, 48
Tel (080) 5282392
Fax (080) 5423278

**VERONA** NUOVA APERTURA
Piazza Bra, 24
Tel (045) 592850

# FATTO CENTRO

MONDADORI INFORMATICA

## 5 MULTIKIT SU MISURA PER TE

TUTTI I MULTIKIT CONTENGONO PRODOTTI IN VERSIONE FULL CHE CONSENTONO, NEL CASO IN CUI SIA PREVISTO, L'ACQUISTO DI AGGIORNAMENTI PER VERSIONI FUTURE

### MULTIKIT REFERENCE

- Enciclopedia Rizzoli 1997
- RedShift 2
- Viaggio nel corpo umano
- Storia Universale

**SOLO L. 199.000 IVA INC.**

### MULTIKIT GAMES

- Actua Soccer Euro 96
- MechWarrior II
- Gulliveriana
- La Pantera Rosa in: Passaporto per il pericolo

**SOLO L. 149.000 IVA INC.**

### MULTIKIT SYMANTEC

- Norton Antivirus 2.0
- Norton Utilities 2.0
- Internet Fast Find
- WinFax Pro 7.5
- Norton pcANYWHERE 7.5

**SOLO L. 149.000 IVA INC.**

### MULTIKIT MULTIMEDIA

- Il Grande Louvre
- Il mondo di J.M. Cousteau
- Corso di lingue da viaggio Inglese-Italiano
- Storia dell'Arte

**SOLO L. 149.000 IVA INC.**

### MULTIKIT NEW MEDIA

- Giovanni Paolo II Varcare la soglia della speranza
- Dall'Impressionismo al Simbolismo
- Blindness
- Gulliveriana

**SOLO L. 149.000 IVA INC.**

TUTTI I MULTIKIT SONO UN'ESCLUSIVA: MONDADORI INFORMATICA CENTER · MONDADORI INFOCLUB · MONDADORI corner INFORMATICA · VOBIS MICROCOMPUTER

MONDADORI corner INFORMATICA

**BERGAMO** NUOVA APERTURA
Via G. d'Alzano, 5
(035) 243426

**CANALE (CN)** NUOVA APERTURA
P.zza S. Bernardino, 42

**CHIERI (TO)**
Via Vittorio Emanuele, 52
(011) 9413093

**GENOVA**
- P.zza Brignole, 3/1 (010) 576831
- P.zza Campetto, 15r (010) 281320

**MATERA**
Via Annunziatella, 47
(0835) 332133

**PADOVA**
Galleria degli Zavarella, 1
(049) 8751620

MONDADORI corner INFORMATICA

**POMEZIA (RM)**
Via Roma, 39
(06) 91143621

**PALERMO** NUOVA APERTURA
Via Pirandello, 1/G
(091) 6259119

**RICCIONE (RN)**
Viale Ceccarini, 11
(0541) 607744

**ROMA**
- Via Savoia, 12 (06) 8840000
- Via E. Filiberto, 35/37 (06) 70494440

**TRIESTE**
Via Ponchielli, 3
(040) 632164

VOBIS MICROCOMPUTER

**ALBANO LAZIALE (RM)**
VIA ROSSINI 12B

**ALESSANDRIA**
CORSO ROMA 23/25

**AOSTA**
VIA S. MARTIN DE CORLEANS 67

**ARCORE MI**
VIA GILERA 137

**ASCOLI PICENO**
VIA NAPOLI 137

**BARI**
VIA AMENDOLA 170

**BARI**
VIA CAPRUZZI 252 A/B/C

**BIELLA**
VIA CANDELO, 31

**BOLOGNA**
VIA PIETRAMELLARA 33

**BOLOGNA**
VIA DI CORTICELLA 201/2

**CAGLIARI**

MONDADORI corner INFORMATICA

VIA ROMAGNA 7

**CARRARA**
VIA ROMA 27D

**CARUGATE (MI)**
STRADA PROVINCIALE 208

**CATANIA**
VIA TORINO 28

**CERESE (MN)**
VIA CISA 86

**CHIVASSO (TO)**
VIA DA GASPERI 8

**CINISELLO B. MI**
VIALE MATTEOTTI 4

**CINECITTA (ROMA)**
VIA P. TOGLIATTI 2

**COMO**
VIA VARESINA 98

**CORSICO MI**
VIA CELLINI 2/4

**CREMONA**
VIA ASELLI 51

VOBIS MICROCOMPUTER

**CUNEO**
VIA S. GRANDIS 6

**L'AQUILA**
VIA MULINO DI PILE 19

**LA SPEZIA**
VIA LEOPARDI 41A

**LATINA**
VIA DELL'AGORÀ

**GENOVA**
P.ZA DELLA VITTORIA 89-91-93 R

**MASSERANA (BI)**
VIA CANDELO 31

**MESTRE VE**
C.SO DEL POPOLO 87

**MILANO**
VIALE TEODORIKO 18

**MILANO**
VIA FILZI ANG. GASPAROTTO

**MODENA**
VIA GIARDINI 463

**MONZA**

MONDADORI corner INFORMATICA

VIA BORGAZZI 9

**NAPOLI**
VIA CINTIA 42

**NAPOLI**
VIA LEPANTO 77

**NUORO**
VIA CONVENTO 23/25

**PADERNO DUGNANO (MI)**
CC BRIANZA - STR. PROVINCIALE

**PADOVA**
VIA LONGHIN 49

**PERUGIA**
VIA A. VECCHI 33

**PESCARA**
VIA MARCONI 146

**POMEZIA RM**
VIA PONTINA KM. 27,300

**PINEROLO**
VIA NAZIONALE, 125

**PINASCA**
VIA NAZIONALE 34

VOBIS MICROCOMPUTER

**PRATO FI**
VIA MONTEGRAPPA 304/E

**RAGUSA**
VIALE EUROPA 96

**RICCIONE RN**
VIALE CECCARINI 11

**ROMA**
VIALE DELLA GRANDE MURAGLIA

**ROVATO (BS)**
SS 11

**SASSARI**
VIA CARLO FELICE 46

**SESTO CALENDE**
VIA CAVOUR 94

**TERNI**
VIALE DELLA STAZIONE 35A

**TREVISO**
VIA MAMIN 60

**TREVISO**
VIA INDIPENDENZA 12

**TRIESTE**
VIA FSEVERO 122

**VASTO**
CORSA MAZZINI 146

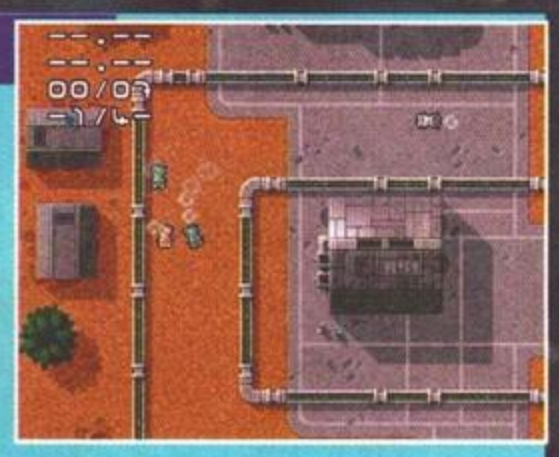
**VERONA**
VIA S. ZENO IN ORATORIO 1

**VICENZA**
STRADA PADANA 11 X VERONA 5

**VITERBO**
VIA GARIBALDI 82

# A LOOK IN THE FUTURE

## DI TUTTO UN PO'



Vorrei iniziare le notizie spicciole di questo mese mostrandovi una fotografia di **MAX RALLY** (il gioco di macchine cui vi avevo parlato nelle news del mese scorso), per darvi conferma del fatto che si tratta di uno spudorato clone di Overdrive e All Terrain Racer che include grafica di buona fattura. Purtroppo però, il gioco potrà essere acquistato solo mandando 14,99$ agli stessi autori (fortress@allcomm.co.uk). Vi confermo poi l'uscita di **CHAMPIONSHIP MANAGER 2** (che, come vi avevo preannunciato, risiede su un solo disco non installabile su hard disk e richiede una macchinosa operazione di installazione su altri dischetti prima di poter essere giocato), di **STREET RACER** (di cui nel frattempo ho giocato, per modo di dire, un demo semplicemente orripilante) e di **PINBALL BRAIN DAMAGE** (sia su floppy che su CD), che troverete senz'altro recensiti nei prossimi numeri. Per quanto riguarda **6TH SENSE INVESTIGATION**, l'attesa è quasi terminata, dato che la versione tedesca su floppy è pronta e si attendono solo le traduzioni italiana ed inglese e la registrazione del parlato della versione CD (urca!). Vi ricordate le notizie circa l'incredibile motore 3D di cui vi parlavo un paio di mesi fa all'interno del box dedicato a Tomb Raider su Amiga? Bene, se volete che quel motore non sia abbandonato nel solito cassetto dei sogni irrealizzati, dovrete letteralmente bombardate di email il buon Jamie (coder del gruppo Skarla) per cercare di convincerlo: macre@magic.fr. Se invece volete dare un'occhiata al più incredibile clone di Wing Commander che vi sia mai capitato di vedere su un Amiga, vi consiglio di provare il motore 3D che è alla base del progetto **LAMBDA**. Si tratta di un mostro che riesce a muovere grafica tridimensionale in 256 colori all'interno di paesaggi spaziali ottimamente realizzati: basta caricare il demo (che sicuramente troverete all'interno del CD... vero Stefano?) (dovrete aspettare il prossimo mese, purtroppo NdTMB) per rendersi conto di come un 68030 a 50Mhz sia già sufficiente per muovere decentemente astronavi ed oggetti spaziali resi perfettamente, anche grazie all'ausilio di texture mapping, gouraud shading ed effetti di traslucenza. Nel demo (una primitiva versione 0.0.10) è anche possibile colpire gli oggetti ed osservare delle dignitosissime esplosioni. Su un Amiga 4000 equipaggiato con 68060 a 50Mhz e scheda grafica Picasso IV (pienamente supportata!), ho assistito al miracolo divenuto realtà: più di 90 frames al secondooooo!!!

## NOTIZIE DALL'INTERNO - PARTE 2

Anche questo mese ho un bel po' di notizie provenienti proprio dal nostro bel paese. Inizierei senz'altro con i **JEM ELECTRONICS**, già autori di Minmei's Quest (avventura senza grosse pretese apparsa tempo fa sulle pagine del Talent Scout) e della towerizzazione del mio Amiga 1200, che hanno intenzione di rilasciare presto un paio di picchiaduro. Il primo, **FIGHTIN' GIRLS**, conterrà delle giovani donzelle disegnate in stile manga e girerà solo su Amiga **AGA** (256 colori per fondali e 32 per i personaggi), mentre il secondo, **REVENGE**, sarà ispirato a HokutoNoKen e girerà anche su ECS. I JEM si avvalgono della collaborazione di un altro gruppo di pazzi chiamati **WAR AXE**, che a loro volta stanno ideando un clone di Diablo e un platform game in stile fantasy: se siete interessati a partecipare ai loro progetti come grafici (sia 2D che 3D), mandate i vostri lavori allo zio Rhada (pabzz@tin.it). Proprio pochi minuti fa mi è giunta una notizia ufficiale dalla voce dello stesso Fabio Bizzetti: l'attesissima versione Deluxe di VirtualKarting verrà pubblicata ad Aprile dalla Epic Marketing e si chiamerà **VIRTUAL KARTING 2**! Se poi il riscontro economico sarà positivo, entro Natale potrebbe vedere la luce una revisione completa del gioco (nuovo motore grafico, nuove piste, championship mode e qualche altra sorpresa) che potrebbe prendere il nome di **VKPRO 98** (fate finta che non vi abbia detto nulla). Per concludere questa rapida rassegna di "fenomeni" italiani, vi invito a visitare **AMIGA ON LINE** (www.abol.it/tekne/amigaonline), rivista web curata da **PirlAGA** il quale mi ha abbondantemente rotto gli zebedei con le sue email da megalomane pazzoide (non dirlo a me NdTMB)... ;)

## TITAN NEWS

Dopo l'ottimo The Shadow Of The Third Moon e il mediocre Sword, la Titan torna all'attacco del mercato Amiga con un 1998 carico carico di titoli di altissimo livello. Molto presto sarà disponibile **EVIL'S DOOM SPECIAL EDITION**, incredibile gioco di ruolo la cui versione shareware era già stata recensita su queste pagine diverso tempo fa. Come spesso succede con i giochi shareware, gli autori hanno guadagnato poco e niente con le registrazioni e così hanno pensato bene di accettare la proposta commerciale della Titan. Nella sua nuova versione CD, Evil's Doom manterrà le caratteristiche che l'hanno già reso famoso (grafica disegnata a mano in 256 colori, 40 personaggi diversi, 100 differenti locazioni da esplorare) ed includerà 20 minuti di sequenze in full-motion, parlato digitalizzato in inglese e tedesco, immancabile supporto per le schede grafiche ed altre originali (ma non meglio precisate) caratteristiche che permetteranno a tutti i possessori di Amiga AGA con 68020 e 2 mega di fast di sbizzarrirsi all'interno di dungeon 3D divertenti e ben disegnati. Ma le sorprese non finiscono qui, perché la Titan ha annunciato altri due titoloni di tutto rispetto, entrambi su CD e costruiti intorno a innovativi motori 3D: **TOTAL COMBUSTION** sarà una pazza guerra tra macchine ispirata ad Interstate 76 e Carmagedon per PC, mentre **CLAWS OF THE DEVILS** sarà un'avventura densa di azione ispirata a Tomb Raider e Quake. Entrambi i giochi necessiteranno almeno di un Amiga AGA con 68040 e 16 mega di ram e sfrutteranno appieno il processore PPC e le schede grafiche. A proposito di PowerPC, sono in attesa di ulteriori notizie per quanto riguarda una versione completamente nuova di TSOTTM...

## ASSOLUTAMENTE GRATIS!

I Red When Excited hanno annunciato tramite il loro sito web di aver rinunciato alla pubblicazione di **BLITZ BOMBERS** come prodotto commerciale o shareware. Questo vuol dire che per entrare in possesso di una copia del loro attesissimo gioco sarà sufficiente collegarsi su Aminet in data successiva al primo febbraio 1998 (data in cui, a detta degli stessi autori, la versione finale del gioco sarà rilasciata **GRATUITAMENTE**). Vi ricordo che per giocare con questo clone di Dynablaster sarà sufficiente un Amiga 1200 di base (sono però consigliati anche 2 mega di fast, un processore 68030 a 25MHz e un hard disk), mentre le caratteristiche principali comprenderanno la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente (8 nel caso di due Amiga collegati tramite seriale), 64 colori su schermo, oltre 50 livelli sparsi all'interno di 6 mondi diversi e 32 differenti power-up da raccogliere e usare al momento opportuno. Non mancheranno i sottogiochi, il modo Super BomberScope (640x256) e un completo menù di configurazione per i livelli e i power-up. Insomma, un gioco che promette di essere divertentissimo anche nella modalità a un solo giocatore, vista l'elevata intelligenza dei "mammozzetti" guidati dal computer.

## CAVEMAN SPECIES

Questo il nome di un wargame strategico in tempo reale sviluppato dalla neonata Black Flag ed ambientato in una preistoria in cui le prime forme di vita intelligente iniziano ad unirsi in tribù in guerra tra di loro. La battaglia si svolgerà all'interno di tre continenti per un totale di 90 diversi territori da conquistare e da civilizzare attraverso la costruzione di città. Dal punto di vista grafico sono previste schermate in alta risoluzione a 256 colori e tonnellate di mega di animazioni 3D di incredibile qualità, mentre per il sonoro sono previsti effetti digitalizzati e musiche d'atmosfera. Se avete almeno un 68020, 4 mega di fast ed un lettore CD, iniziate a contare i giorni fino all'arrivo della primavera.

## GREAT NATIONS

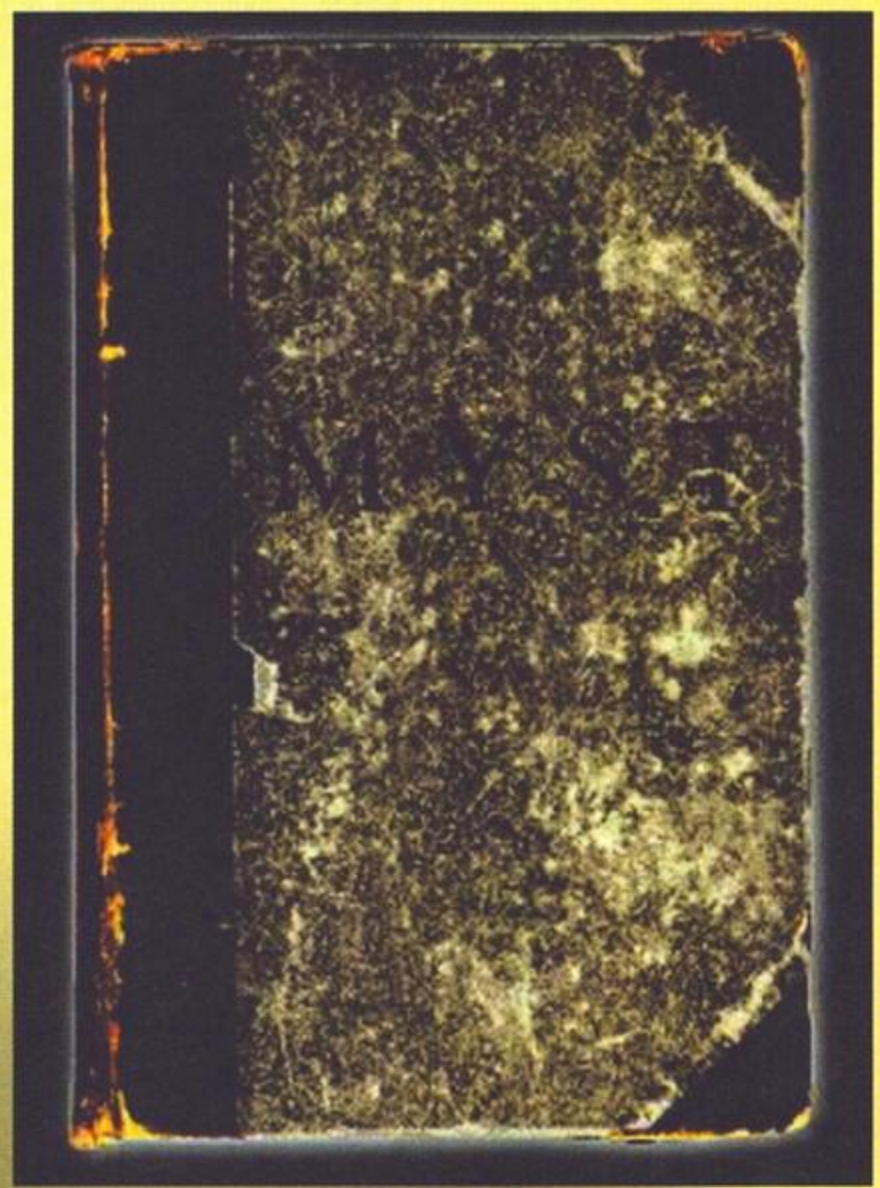
La ricetta è semplicissima: prendete l'idea e il codice di Civilization così come sono e aggiungete mappe di grandezza illimitata, maggiore realismo, unità aeree e navali, un editor, il supporto per le schede grafiche e una modalità multiplayer fino a sette giocatori (collegati via seriale o via internet!). Il risultato non può che essere **GREAT NATIONS**, disponibile tra qualche mese per tutti i possessori di Amiga **AGA** con almeno un 68020 e 6 mega di ram.

## ID SOFTWARE, IL POPOLO AMIGHISTA TI AMA!

Lo sapevate che sotto le feste di Natale la ID Software ha rilasciato i sorgenti di Doom come pubblico dominio? No?!? Ma allora non sapete neppure che è finalmente possibile il porting di Doom su Amiga senza infrangere alcun copyright! Ebbene, dopo il regalo natalizio della ID, questi coraggiosi programmatori (considerati dei fuorilegge fino a poco tempo fa) sono finalmente usciti allo scoperto rendendo pubbliche le versioni beta delle loro fatiche: **ADoom**, **AmiDoom**, **AmigaDoom**, **PsiDoom** e **DoomAttack** sono solo cinque tra l'infinità di porting più o meno completi che presto invaderanno la nostra macchina. Nel momento in cui scrivo il porting più completo sembra essere **ADoom**, il quale permette di giocare sia su sistemi **AGA** che **ECS** pressoché tutti i **WAD** esistenti col supporto per il sonoro (grazie ad **AHI**), per le schede grafiche e per il gioco via internet. Il tutto si muove egregiamente a tutto schermo ed al massimo dettaglio persino sul mio 68030 a 50Mhz, con una piccola differenza: multitaska che è un piacere (ed è pure gratis! **NdTMB**).

## CLICKBOOM RULEZ!

Dopo averci preso per i fondelli con la storia che la conversione su Amiga non era ancora ufficiale (mentre già nelle scatole di Myst era stato inserito un volantino pubblicitario), il 5 gennaio 1998 i **clickBOOM** hanno finalmente rivoluzionato il mercato videoludico amighista col tanto atteso annuncio: **QUAKE AMIGA STA ARRIVANDO!!!** Senza alcun sacrificio, potremo far girare il motore 3D più avanzato e più flessibile del mondo anche sui nostri monitor: questo vuol dire che la nostra copia sarà assolutamente identica per opzioni ed espandibilità a tutte le altre fino a ora vendute per **PC** e **MAC**. Quindi sarà possibile far girare tutti i livelli aggiuntivi e le total conversion presenti, ad esempio, sui **CD** di **TGM** e non mancherà neppure la possibilità di collegarsi ai migliaia di server internet dedicati a questo capolavoro e quindi poter prendere parte a tornei e competizioni varie, cercando nel contempo di massacrare il **PC**ista di turno. Ovviamente la nostra versione avrà in più la localizzazione, i menù in stile Amiga, il supporto per l'**AREXX**, le opzioni per giocare in finestra o in schermi pubblici del Workbench e tanto altro ancora. Chi comprerà la sua copia **ORIGINALE** di Quake diventerà titolare di una carta di registrazione e godrà di particolari privilegi appositamente studiati dalla casa canadese per rendere più difficile la vita ai pirati: partecipazione a competizioni esclusive via Internet, servizio clienti a completa disposizione, 50% di sconto sull'acquisto di **QUAKE TNT PACK** (uno speciale **CD** che conterrà 600 mega di partial e total conversion, livelli aggiuntivi, patch, film, demo ed altro ancora), patch e upgrade gratuiti e priorità assoluta nelle future promozioni commerciali. Sul sito www.clickboom.com è già possibile ordinare Quake a condizioni speciali (forte sconto + poster in omaggio). Dimenticavo di dirvi che tale capolavoro sarà disponibile il primo febbraio (cioè non appena la ID Software avrà controllato la versione finale della conversione ed avrà dato la sua approvazione) e girerà su Amiga **AGA** con 68020, coprocessore matematico, 8 mega di ram, lettore cd-rom e 30 mega di spazio libero su hard disk. Raccomandati, ma non indispensabili, un processore 68060, 16 mega di ram ed una connessione in Internet. Incredibile, ma verissimo!!!



**Anche se nel frattempo è già uscito il seguito (Riven) per PC, noi poveri sfigati ci accontentiamo della conversione del primo episodio...**

Questa casa dell'era Mechanical ruota su dei pilastri.

Finalmente, dopo tanta attesa, è arrivato nelle mie mani un pacchetto firmato clickBOOM, contenente il primo gioco per Amiga dopo tanto tempo ad aver usufruito di un grande budget e ad aver creato tanta curiosità e aspettative, in una sola parola: MYST è fra noi (evviva... NdTMB). Il gioco si presenta curato nei particolari sin dall'inizio; la scatola, di dimensioni simili ai primi giochi Psygnosis, è incredibilmente affascinante con grandi foto e didascalie del gioco, e non presenta il solito adesivo "Amiga version" appiccicato malamente sopra le specifiche Pc, bensì loghi "Amiga CD" stampati un po' dappertutto, il che fa molto "patriottico".

Una volta inserito il cd e caricato il programma d'installazione, vengo a conoscenza della possibilità di poter installare il gioco in diverse forme: 5MB, 40MB, 270MB e 310MB. Una volta terminata la procedura d'installazione, sono pronto a partire, non prima però di aver elezionato la risoluzione grafica con la quale giocare; in alta risoluzione deinterlacciata (modo DblPal) il gioco risulta fenomenale. Avevo un po' di paura per la velocità effettiva del gioco, visto che il mio Amiga (68030 con 8MB, cdrom 4x e niente scheda grafica) non era proprio il sistema ottimale consigliato dagli autori e infatti una volta partito i miei dubbi hanno trovato subito conferma: si notava parecchio l'assenza di doublebuffer e talvolta l'animazione introduttiva "scatticchiava".

Premendo Amiga+M (ebbene sì, il gioco gira in completo multitasking) e caricando un programma di gestione dei files, mi accorgo immediatamente che le animazioni sono file .MOV, visualizzati con il famoso programma "Qt". I files .mov (Quicktime) sono salvati in formato chunky e per giunta a 24bit, il che comporta sui sistemi Aga una conversione chunky2planar e uno scaling di colori con l'algoritmo Floyd-Steinberg, che rallenta notevolmente l'animazione. Nonostante questo difetto, non essenziale ai fini della giocabilità (anzi, mi sono abituato dopo poco), la grafica risulta su un altro pianeta rispetto ad ogni altra produzione per Amiga. Per quanto riguarda il sonoro, esso viene gestito tramite sistema AHI, perciò i fortunati possessori di schede audio possono usufruire di effetti sonori più atmosferici e coinvolgenti.

Ma parliamo del gioco vero e proprio. Dopo la lettura di un misterioso libro, ci ritroveremo catapultati sull'isola di Myst (avreste fatto meglio a farvi gli affaracci vostri...) e più precisamente nella banchina del porto. Andando in giro per l'isoletta verremo a conoscenza di un messaggio di Atrus (il padrone/creatore dell'isola) rivolto alla moglie Catherine, dove le dice di averle lasciato un messaggio nel visualizzatore della camera dell'isola. Una volta letto il messaggio (una specie di ologramma), sapremo che la sua biblioteca è stata distrutta, e che Atrus sospetta che gli autori di tale danno siano i propri figli Achernar e Sirrus. Fortunatamente Atrus è stato

Povero libro! Dovrete ricavare da questi resti parecchie informazioni...

La camera da letto di Sirrus! Complimenti, bell'arredamento!

La grafica di Myst è assolutamente fenomenale.

Sono riuscito a ruzzolare da queste scale come un bambino.

Un'altra interessante veduta dell'isola di Myst.

Siete quasi alla fine di Myst! Quello è Atreius.

così sveglio da aver salvato l'ultimo libro, il più importante, nascondendolo però in un luogo segreto (se ce lo avesse detto, non avrebbe più avuto senso terminare il gioco).
Volando di corsa alla biblioteca (che curiosoni...), vedremo il disastro combinato da quei birichini dei due pargoletti di Atrus. Presi quindi dallo sconforto vi appresterete a leggere TUTTI i libri della biblioteca, in modo da apprendere tutte le informazioni necessarie per avanzare nel gioco (masochismo allo stadio terminale NdTMB). Ai lati dello scaffale contente i libri, troverete altri due tomi, uno rosso e uno blu: cliccandoci sopra partiranno delle animazioni che vi faranno intendere che entrambi i fratelli sono bloccati all'interno dei libri e a causa della comunicazione disturbata dovrete portar loro altre pagine del relativo colore, in modo da migliorare il discorso (Mi ami? Ma quanto mi ami? Mi pensi?).

Ed è proprio qui che entriamo in gioco noi! Abbiamo trovato uno scopo nella vita e possiamo aggirarci nelle varie epoche di Myst per cercare di soddisfare la nostra curiosità ed eventualmente tornare a casa. L'avventura è strutturata in modo un po' diverso dalle solite Monkey Island/King's Quest, data la visuale in prima persona e il movimento a caselle. Niente di fisso come in Dungeon Master comunque, visto che comunque abbiamo la possibilità di scegliere quale strada percorrere.
Il puntatore inoltre può assumere diverse forme a seconda dell'azione da compiere in modo del tutto automatico (è del tutto assente la lista dei verbi con le possibili azioni). Ecco quindi che avrà la forma di un pugno quando cliccheremo sopra un oggetto importante, quella di una mano prensile quando dovremo premere una leva, e così via. Possiamo portare con noi al massimo un oggetto per volta, ma l'avventura è strutturata in modo che gli unici oggetti che potremo trasportare saranno le famose pagine rosse e blu.
Il gioco è veramente particolare, io la definirei un'avventura "meditativa"; è inutile andare in giro a cercare di trovare oggetti o personaggi con cui scambiare dialoghi, dovrete infatti pensare di essere all'università e quindi trovare informazioni (senza delle quali non fareste un SINGOLO passo utile) nei libri tumefatti della biblioteca di Atrus. Può risultare dispersivo, inoltre, il sistema di movimento: talvolta vorreste muovervi da una parte senza però poterlo fare, altre volte perderete l'orientamento a causa del fondale non molto vario.
Interessante, comunque, la possibilità di muoversi attraverso alcune epoche tramite la lettura di alcuni libri particolari. Viaggerete (No Alpitour? Ahiahiahi!) nell'era della nave di Pietra, nell'era Selenitic, nell'era Meccanica e nell'era Channelwood, ma farete sempre ritorno all'isola di Myst per consegnare ad Achernar e a Sirrus le nuove pagine raccolte. La base del gioco è questa, ma naturalmente vi sono molte altre cose da fare, come andare alla costante ricerca di indizi sulle numerose leve e sui marchingegni di cui l'isola è piena.
Myst Amiga è uguale in tutto e per tutto alla controparte PC (e Mac); nonostante l'età avanzata (la versione PC risale a diversi annetti fa - se non ricordo male, fu recensito sul numero di Maggio 1994 di TGM e si beccò un misero 83%), Myst rimane un gioco attuale, grazie anche al fatto che su Amiga di giochi del genere non ne abbiamo (può essere un bene come un male, comunque... NdTMB). Per la conclusione, vi rimando al box del commento.

***Paolo "Mod3m" D'Urso***

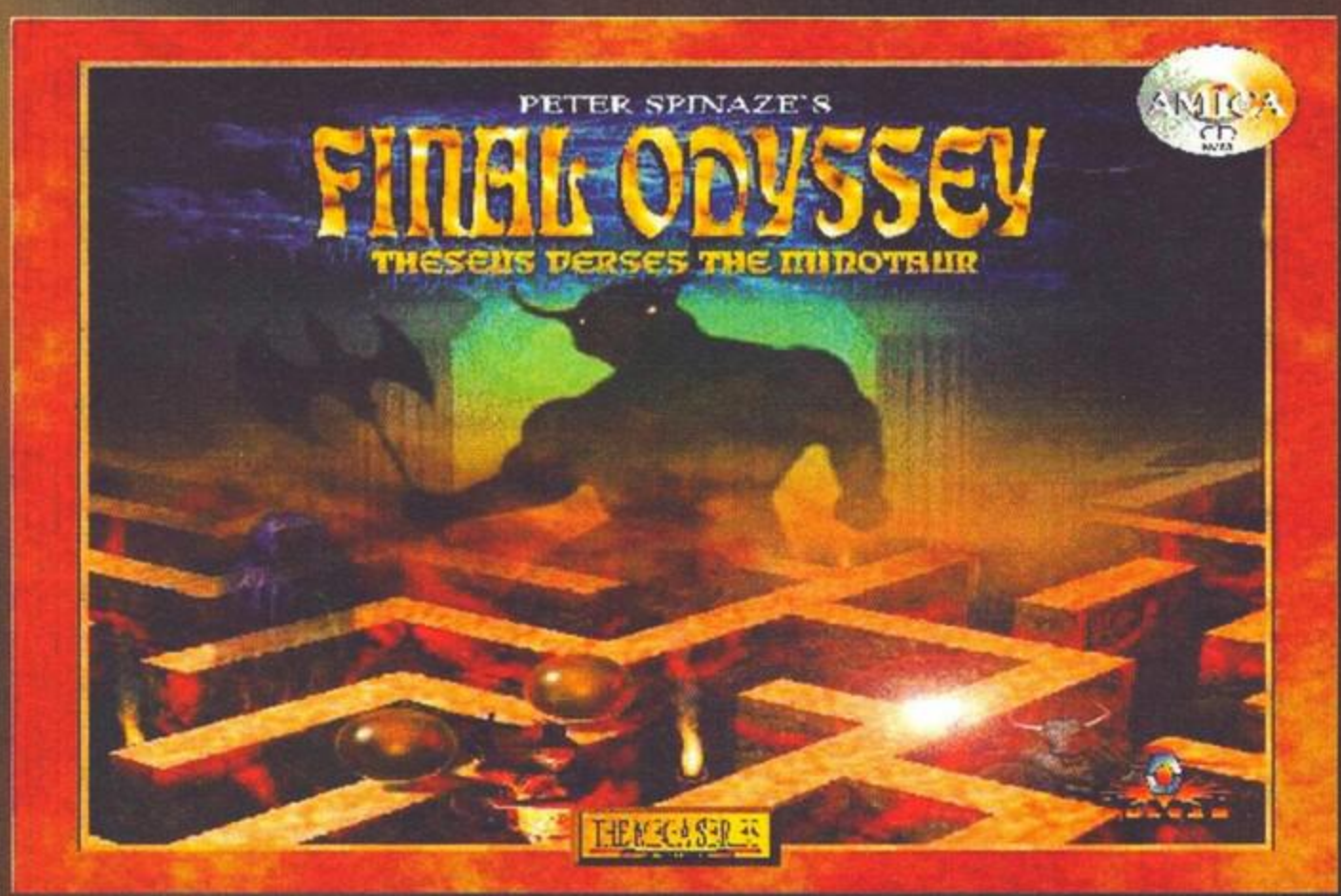
Che strano posto... un ombrello in mezzo al mare, una barca incagliata nella roccia...

## A1200

**Cosa scrivere di Myst, gioco atteso per mesi ed ora finalmente disponibile anche per la nostra piattaforma? Come giudicarlo? Bocciarlo, per evidenziare i difetti (hardware richiesto inutile per un gioco come questo, formato grafico indecente e giocabilità mooolto particolare che non può piacere ai fan sfegatati di Monkey Island e simili), o premiarlo, per aver portato su Amiga un genere di gioco mai apparso (avventura "multimediale", con tonnellate di grafica, sonoro e animazioni) e per aver portato una ventata di aria fresca al mercato Amiga, pieno oramai di titoli quasi a livello di pubblico dominio? Indubbiamente, è stato svolto un enorme lavoro per convertire Myst su Amiga, sia a livello "finanziario" (per acquistare le licenze a fior di quattrini), sia a livello di programmazione, però non si può eccedere nell'entusiasmo. Myst ha i suoi difetti, risolvibili magari in qualche settimana di lavoro in più (riscrivendo un formato di animazione più facile da gestire ai planes di Amiga, chessò, tipo XFL), ma ha anche notevoli pregi. La grafica coinvolgente e l'atmosfera surreale, nonché lo sfruttamento di qualsiasi periferica hardware aumentano molto la sensibilità del prodotto, che comunque risulta giocabile e divertente. Se riuscirete ad ambientarvi allo strano sistema di gioco creato dalla Cyan, e se non vi scandalizzerete per le animazioni scattose (a meno che non abbiate 060+Cybervision+CdRom 16x) allora Myst è il gioco che fa per voi! Se non appartenete a questa categoria, resta il fatto che di giochi come questi su Amiga non ce ne sono e se vorrete in futuro altri titoli del genere, ma di migliore qualità, non vi resta altro che supportare la clickBOOM (a proposito, nella confezione di Myst c'è la pubblicità di Quake per Amiga, è ufficiale!), e potremo avere anche noi su Amiga conversioni di tutto rispetto.**

### HARDWARE

**Myst è distribuito su CD (e questo dovrebbe farvi capire che vi servirà un lettore) e funziona su tutti gli Amiga AGA dotati almeno (ripeto: ALMENO!) di 68020,8 mega di fast ram ed un po' di spazio libero su hard disk (da 5 a 310 mega, a seconda del tipo di installazione). Supporta i processori più veloci e le eventuali schede grafiche (è già disponibile sul sito dei ClickBOOM l'apposita patch per poter visualizzare le schermate a 16 milioni di colori già contenute nel CD) e sonore (grazie al sistema AHI).**



**Riuscirà il nostro eroe a salvare le sei pornostar che anche quest'anno sono state date in pasto a Rocco Siffredi?**

Retroscena pornografici a parte, sembra che la Vulcan stia pubblicando i propri giochi in ordine di importanza crescente: è partita con delle mediocri produzioni su floppy disk, è sbarcata sul formato CD-ROM con The Strangers (80%), ha continuato la sua Mega Series con Uropa2 (88%), ora ci delizia con Final Odyssey e già si prepara a sfornare titoli di sicuro successo come Genetic Species, Hard Target, Hell Pigs e Wasted Dreams.

Il titolo di cui vi parlo in questa recensione è ispirato alla mitologia greca (anche se non ho mai visto un eroe greco che si difende con armi da fuoco) e più in particolare al mito del Minotauro, creatura nascosta all'interno di un labirinto magico di Atene e al quale annualmente venivano date in pasto sei giovani ragazze provenienti da Creta.

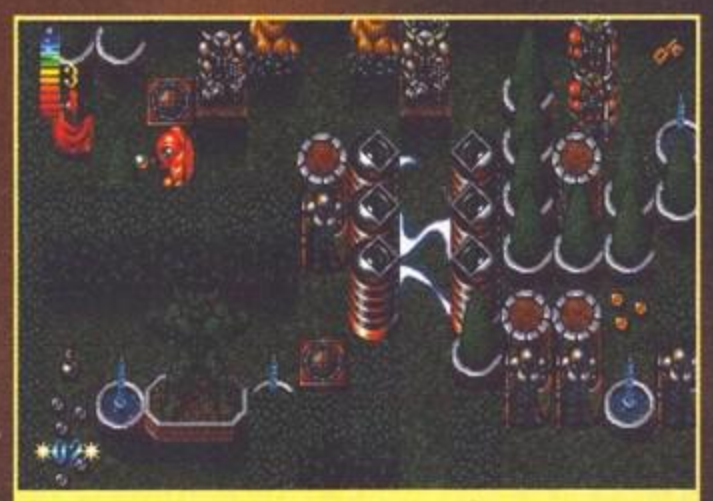
In questa sorta di Alien Breed mitologico, vestiremo i panni di Teseo con il compito di esplorare il complesso labirinto, trovare la soluzione degli enigmi e dei misteri di cui questi sono densi e quindi distruggere il minotauro e i suoi servi (nel frattempo, conviene anche trovare e liberare tutte le ragazze intrappolate, tanto più che nei primi livelli bisogna salvarne due per aprire la porta d'uscita).

Final Odyssey è strutturato in cinque giganteschi mondi contenenti più di cento originalissime schermate viste dall'alto (in una strana ma efficacissima prospettiva 3D che permette di distinguere perfettamente tutti i particolari) a scorrimento multidirezionale: la grafica è davvero ben disegnata, a partire dal personaggio principale, dai mostri, dagli oggetti curati nei minimi particolari, fino ad arrivare alla splendida realizzazione dei labirinti veri e propri e di tutti quegli elementi ornamentali che non fanno altro che rendere l'esplorazione ancora più piacevole e coinvolgente.

All'inizio del gioco avremo quattro vite, a loro volta suddivise in barre di energia (non molte per la verità), mentre come arma utilizzeremo un arco e delle frecce: via via avremo comunque modo di trovare e raccogliere armi sempre più potenti come il fucile al plasma e le palle di fuoco (le armi sono in tutto cinque, facilmente selezionabili tramite i tasti funzione a seconda dell'effettiva necessità, date le diverse caratteristiche che le contraddistinguono). Soprattutto all'inizio, è importante esplorare il più possibile l'area in cui ci si

Buongiorno! Vorrei un etto di prosciutto crudo e due etti di parmigiano grattugiato...

Non fatevi impressionare da quelle due guardie: fanno solo parte dell'arredamento.



'Sto Minotauro deve essere proprio un megalomane, a giudicare dalle statue che sparge per i livelli (quello che vedete al centro è uno dei tanti passaggi obbligati attraverso un "corridoio a corrente alternata").

Questo sguardo molto poco rassicurante appartiene al Minotauro ed è tratto direttamente dall'introduzione animata del gioco

E ora, con l'aiuto del sole, vincerò! Attaco solare... energia!

Nonostante il grande numero di archi, il passaggio è pressoché obbligato dalla presenza di mostri e oggetti volanti non identificati che girano per lo schermo.

Quelle sono le quattro statuette assegnate a Rocco Siffredi all'ultimo festival dell'erotismo.

trova alla ricerca di pergamene che ci forniscano utili indizi per andare avanti (leggete attentamentele le informazioni che di tanto in tanto "scrollano" sullo schermo). Cercate anche di trovare dei personaggi con cui fare quattro chiacchiere (il sistema di dialogo è gestito attraverso cinque comode icone che corrispondono ad altrettante frasi preimpostate) e soprattutto vedete di muovervi con un certo criterio in modo da evitare di tornare indietro a causa di qualche interruttore lasciato chiuso chissà dove.

Gli interruttori sono uno degli aspetti fondamentali del gioco, visto che azionandoli possiamo completamente trasformare i labirinti aprendo passaggi precedentemente nascosti (ma anche chiudendo passaggi precedentemente aperti) e avendo così accesso a sezioni altrimenti non esplorabili. Un altro elemento molto importante per la soluzione finale sono le piattaforme di teletrasporto, quelle cioè che ci catapultano istantaneamente in altre zone del labirinto, tra cui anche livelli sotterranei segreti (densi di bonus, ma anche di trappole bastarde). Praticamente, in Final Odyssey dovremo scervellarci non poco prima di poter trovare e aprire la porta di fine livello, costretti come saremo a dover raccogliere importanti oggetti come chiavi, armi, pozioni (da utilizzare solo quando ce n'è davvero bisogno) e cose da dare agli stranieri che incontreremo sulla nostra strada: alla fine, la maggior parte del tempo la passeremo a cercare la giusta combinazione di interruttori e teletrasportatori, ma non dimenticate che saremo costantemente inseguiti e attorniati da mostri dotati di propria personalità, forza e aggressività (contro i quali è sempre consigliato sparare a ripetizione e scappare allo stesso tempo).

Fondamentalmente i tipi diversi di mostri presenti sono tre: le guardie (in pratica i più farlocchi), gli orchi (dei gran bastardi che arrivano a nascondersi persino all'interno delle pareti del labirinto pur di sferrarci il loro attacco a sorpresa) ed i goolyns (creature d'acqua tanto intelligenti quanto lente). E' bello notare come alcuni mostri scappino non appena si rendono conto di essere più deboli, mentre altri combattano fino alla morte come dei veri e propri kamikaze.

Comunque la difficoltà di gioco non sta solo nel dover risolvere gli enigmi ed evitare (o ancora meglio uccidere) i mostri, infatti i labirinti sono pieni di trappole (molto spesso impossibili da prevedere e perciò ingiuste) e "punti critici" da superare con un minimo di abilità: fra i tanti, troviamo frecce che attraversano alcuni corridoi, grosse rocce rotanti da evitare un po' come Indiana Jones, circuiti elettrici, punte metalliche che fanno periodicamente capolino da sotto terra col solo fine di infilzarci, personaggi strani che talvolta spuntano dal suolo e ci tirano una non meglio precisata bomba immobilizzante blu (impossibili da evitare anche questi), pareti invisibili, passaggi a senso unico dopo i quali è difficilissimo tornare indietro e tante (ma tante davvero) robe di questo genere.

Se sarete davvero bravi e se riuscirete ad uccidere tutti i servi del Minotauroed e quindi a liberare tutte le pornostar... ehm... le gentil donzelle attraverso i cinque lunghissimi (sia come grandezza, sia come tempo necessario per arrivare alla fine) livelli, affronterete il Minotauro in persona in una lotta all'ultimo sangue. State molto attenti, perché anche il Minotauro (come tutti i suoi servi di fine livello) ha un punto debole che deve essere scovato e colpito.

Quando finirete il gioco, vi sarà fornita una password che vi permetterà di accedere al gioco bonus a due presente sul cd: si tratta essenzialmente di un labirinto molto complesso creato casualmente, in cui due giocatori (ognuno in metà schermo) gareggeranno tra di loro tentando di raggiungere l'uscita in 60 secondi (prorogabili raccogliendo alcuni bonus)

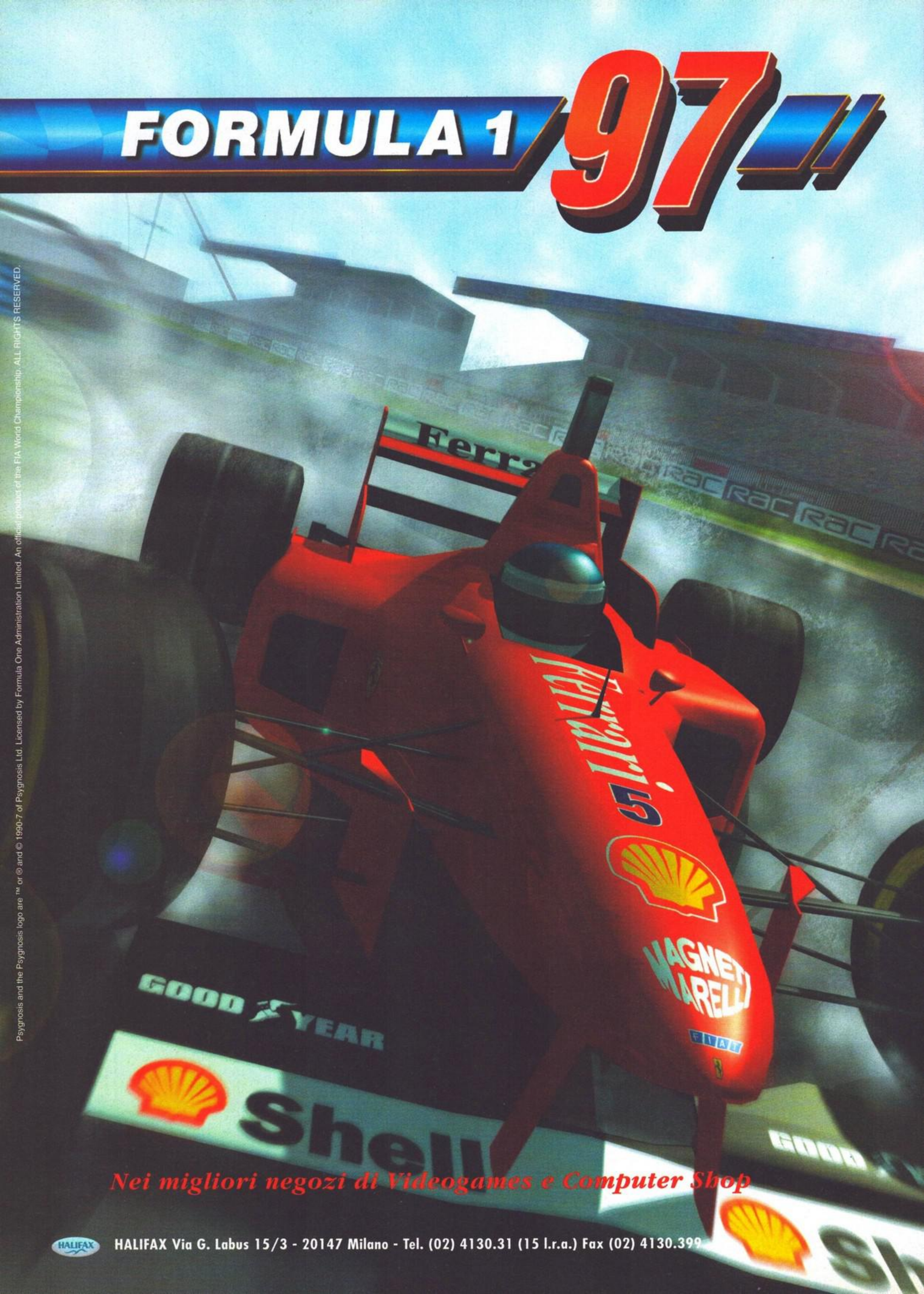
*Massimo "MAXIME" Marino.*

Anche nei labirinti privi di fantasia grafica (bellino il muro in tinta unita, no?), è possibile osservare l'accuratezza di alcuni particolari.

**Già quando si chiamava Enigma e doveva essere pubblicato dalla OTM, questo gioco mi aveva particolarmente incuriosito e impressionato per la sua bellezza e accuratezza grafica. Nella sua versione finale non mi ha affatto deluso, data la sua elevata giocabilità, la ben dosata difficoltà (eccezion fatta per alcune trappole che a mio modo di vedere sono impossibili da evitare) e la sua gigantesca longevità (dovuta all'immensità dei labirinti e alla presenza di sezioni create casualmente). Ciò che non mi ha affascinato particolarmente è stata la presentazione (sicuramente ben realizzata a livello grafico, ma non altrettanto ben animata e coinvolgente), mentre il sonoro, a parte alcune piacevoli eccezioni rappresentate da effetti 3D che rimbombano nel silenzio assoluto, non mi è piaciuto per niente (più che altro perché non c'è nessuna musica che accompagna la nostra azione e per ascoltare la colonna sonora bisogna uscire dal gioco e caricarla a parte). Per il resto, sono presenti, come in ogni produzione Vulcan di quest'ultimo periodo, un'ammirabile localizzazione in sette lingue (tra cui, naturalmente, anche l'italiano) e un completo manuale interattivo con tanto di parlato (ma solo in lingua inglese). Che dire di più? Beh, forse che ogni tanto rallenta incredibilmente sul mio 68030 a 50Mhz e presenta alcuni strani bug dopo aver attivato qualche interruttore, ma sono certo che tutto dipenda esclusivamente dall'infinità di patch che ho installato sul mio Amiga. Badate bene che Final Odyssey resta comunque un gioco stupendo, soprattutto se siete amanti delle avventure dense di azione basate sulla ricerca e sugli enigmi (logici e non), quindi non fatevi influenzare troppo dai suoi (pochi) aspetti negativi.**

## HARDWARE

**Final Odyssey risiede su CD (dove sono presenti due diverse versioni, una per 68000 e l'altra per 68020+) e funziona su qualunque Amiga dotato di 2 mega di memoria (di cui almeno 1 di chip) e di hard disk (per i salvataggi). Non necessita di alcuna installazione e supporta, se presenti, il chipset AGA, i processori più veloci e la memoria aggiuntiva.**




Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. Licensed by Formula One Administration Limited. An official product of the FIA World Championship. ALL RIGHTS RESERVED.

# Scalda i motori!

# Porta la tua rossa alla riscossa

- 35 piloti più la possibilità di editarne uno personalizzato.

- 17 circuiti, completi delle ultime varianti nei tracciati di gara, più uno segreto.

- Contiene le specifiche tecniche di 11 scuderie.

- Opzioni distinte per una modalità arcade e una di campionato.

- Nuove caratteristiche grafiche, tra cui i danni alle macchine e incidenti.

- Opzioni multiplayer per più giocatori, anche tramite split screen orizzontale e verticale.

- Supporto diretto di veterani e piloti, studiato con l'aiuto dei principali team di Formula 1.

- 8 differenti visuali di gioco, inclusa quella diretta dal cockpit.

- Differenti effetti sonori legati ai differenti motori delle macchine in corsa.

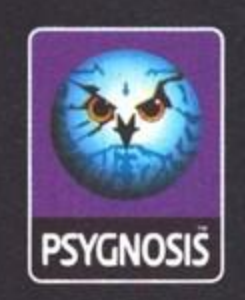
## REQUISITI DI SISTEMA

**MINIMI:**

- Pentium 133 Mhz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora DirectSound compatibile
- CD ROM 4x
- Scheda acceleratrice 3DF

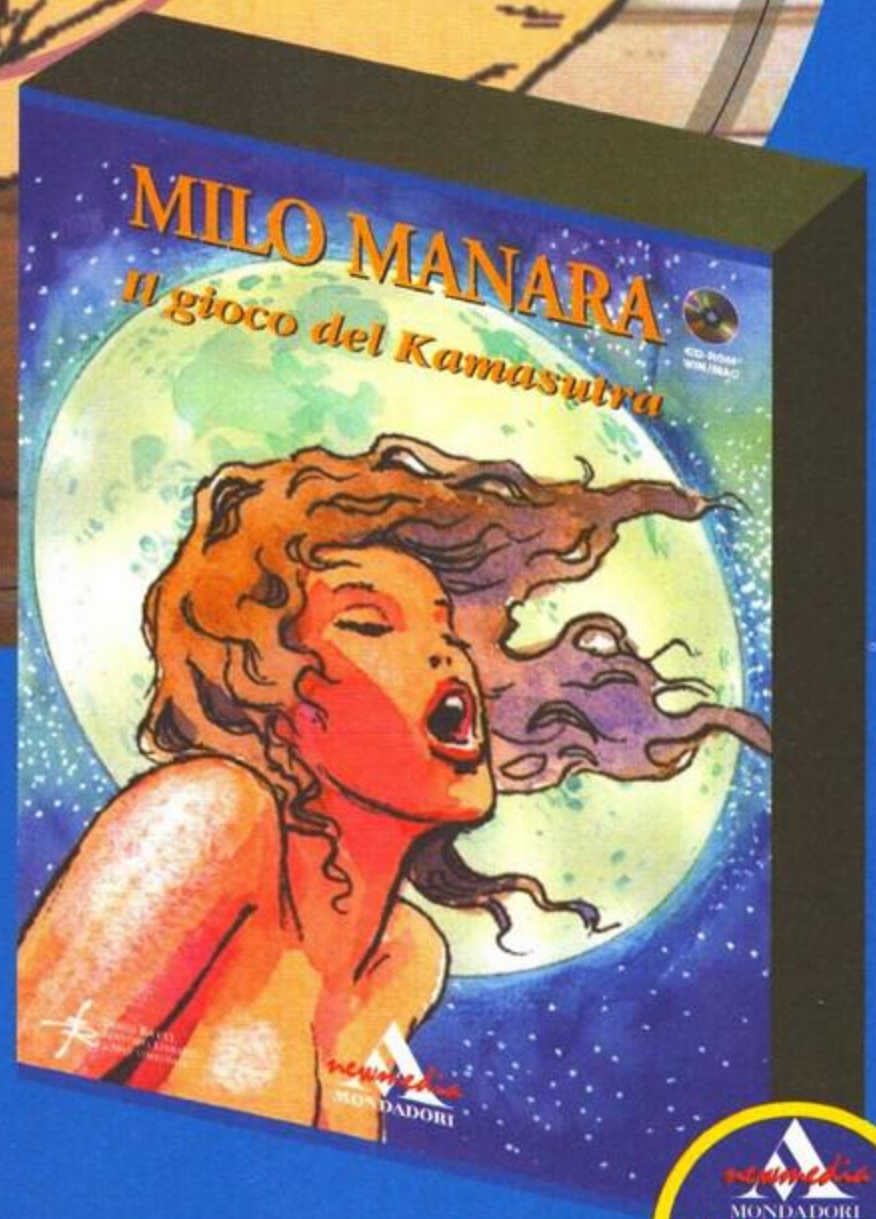
**CONSIGLIATI:**

- Pentium 200 Mhz
- 32 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora DirectSound compatibile
- CD ROM 4x
- Scheda acceleratrice 3DFX



www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia

# SCOPRITE
## IL KAMASUTRA DI MANARA
## UN CD ROM MONDADORI
## NEW MEDIA




IL GIOCO DEL KAMASUTRA

Un irresistibile "erotic game" interattivo,

disegnato da Milo Manara.

CD ROM per Macintosh e Windows.

L.79.000 (IVA inclusa)

Nelle migliori librerie,
computer shop
e Apple Center

# TALENT SCOUT

**Non ho intenzione di dilungarmi molto in questo prologo, sappiate solo che se il TS è di una sola pagina anche questo mese è per colpa mia (TMB). Vi prometto comunque che ci rifaremo sul prossimo numero, giuro.**

## BOMBER by DarkMan/TNT (DOS)

Per la serie "i falliti ci scrivono", ecco a voi un paio di dischetti che ci hanno lasciato letteralmente senza fiato, tanta è la tristezza con cui ci accingiamo a descriverne i contenuti: giochini insulsi (quello della foto è il meno insulso di tutti, quindi fate voi), un elenco di password per craccare i programmi shareware e commerciali, un finto PKZIP che nasconde un trojan in grado di devastare la directory c:\Windows (ma dove vivete? Pensate forse di fregarmi con la finta versione 4.0 di Pkzip? Non ci riuscirete MAI, anche perché qualcun altro c'è riuscito prima di voi.. 'azz... NdP), un paio di file MIDI con Daitarn 3 e Jeeg velocizzati di un buon 30%, gli MP3 delle sigle di McGyver e di X-Files, e non sono stato nemmeno lì a controllare i dischetti per eventuali virus, dato che chissà quali incredibili fetecchie per DOS ci avrei trovato... Ma fateci il piacere...

## L'ANGOLO DEI MOTORI GRAFICI

Questo mese abbiamo ricevuto un paio di engine tridimensionali, e così abbiamo deciso di confrontarli adeguatamente in questo angusto spazietto... Diciamo subito che entrambi funzionano a 320x200 pixel, in modalità protetta (quindi fungono allegramente in una shell di Windows 95), ma si basano ancora sul sistema operativo MS/DOS: niente DirectX o Glide, quindi... Lo sforzo c'è, e si vede in entrambi i prodotti. Di seguito, una disanima più approfondita...

STORM 3D di Marco Corbetta: è un engine grafico tridimensionale basato sulla tecnica della spartizione binaria del piano, conosciuta come BSP, utilizzata in HERETIC, DOOM, HEXEN, QUAKE ecc; una caratteristica di rilievo è la gestione delle ombre che non vengono precalcolate, ma sono calcolate in tempo reale. Altri effetti sono visibili nel demo, uno particolare è l'ombra delle nuvole sulle superfici. Per contatti, telefonare al numero 0362/942375 dopo le 18.00 e chiedere di Marco. Non male, anche se purtroppo ogni tanto lo schermo s'incasina. Ti consiglio inoltre di calibrare la velocità perché sui computer di fascia alta il demo diventa schizofrenico.

TWISTER di Stefano Lanza: è il motore di cui più volte tentammo di parlare, ma che purtroppo si risolveva sempre in un errore di pagina di Windows 95. Adesso, per fortuna, è stato messo a posto. Twister non soffre dei problemi di velocità del suo 'concorrente', gode di movimenti fluidissimi, e sembra proprio promettere bene: in dotazione è fornito anche un programmino in grado di convertire le mappe di Quake per farle girare con il suddetto motore. Stefano Lanza desidera poi contattare programmatori 3d e/o software house per lo sviluppo di videogiochi Pc. Scrivere a stefanlnz@tin.it o telefonare allo 0376/363666

## RISPARMIA SCATTI 2.0 di Sergio Ciccetti (Win95)

RS2 è una di quelle utility che non ci preoccupiamo mai d'installare, ma che una volta adottata diventa quasi indispensabile: tenere sotto controllo il costo delle nostre connessioni, infatti, si rivela molto importante ai fini del risparmio sulla bolletta (e chi sta ore intere attaccato a Internet sa a cosa mi riferisco...). Il bravo Ciccetti è riuscito a includere nel suo programma tutte le funzioni necessarie, a partire dal pulsante per collegarsi ad Internet facendo da 'front end' all'Accesso Remoto, per arrivare alla duplice possibilità d'iconizzare l'applicazione nella taskbar oppure nel systray e, come bonus, ha aggiunto anche un lettore CD che, tuttavia, ci ha dato qualche piccola difficoltà (una volta espulso e sosituito un CD, infatti, non ha riconosciuto quello successivo). Il programma, utilizzabile per trenta connessioni prima della scadenza della versione dimostrativa, fornisce poi un sunto dettagliato di tutte le connessioni effettuate anche se, tuttavia, permangono alcune lacune che potrebbero indurre l'utente a preferire qualcosa di analogo, tipo 'Ma quanto mi costi?' ed 'Auch', che rappresentano attualmente due valide alternative: tanto per cominciare, non mi pare sia possibile configurare Risparmia Scatti in maniera da farlo attivare automaticamente avviando Accesso Remoto, browser o altri client Internet in grado di collegarsi da soli alla Rete. È vero che è sempre possibile fare il contrario, e fare addirittura sì che Risparmia Scatti lanci un browser o un programma di posta elettronica, ma un sistema di "net detect" simile a quello di ICQ è proprio ciò che gli manca. Prendilo come 'suggerimento' (alla Pastore: "tu deeevi faaaarloooo!") per la prossima versione. Aggiungi poi - mi raccomando - un bel tastino per attivare o meno la formula "tariffa urbana" di cui ultimamente si è poco parlato, ma che per l'internauta medio è decisamente vantaggiosa (altrimenti si deve agire manualmente sulla durata degli scatti...) e, se puoi, riduci ulteriormente la 'finestra ridotta'. Poi sarà praticamente perfetto! Programma e relativo autore sono reperibili presso questi indirizzi Internet:
http://volftp.tin.it/IT/IT/ITALIANI/CICETTI/index.htm (importanti maiuscole e minuscole)
http://users.iol.it/sergio_serge/
CICETTI SERGIO - VIA AVEZZANA 6/3 - 16134 GENOVA
sergio_serge@iol.it

## UN CD PIENO DI ROBBBA! By Pablo Ayo (DOS/Win95)

Il caro Pablo ci ha inviato un CD-R pieno di materiale grafico, ma, ahi-lui, meglio avrebbe fatto a spedirlo direttamente al buon Di Lisio, che si occupa del Talent Art. Il massimo che posso dirti io è che le tue animazioni mi sono piaciute, molto bella la 'intro per Quake' e carine tutte le altre. Il Pastore, intanto, ti ringrazia per X-Sheep, il suo mezzo spaziale preferito: occhio però perché la pecora tende ad avere il musetto di un topo...

## EPILOGO

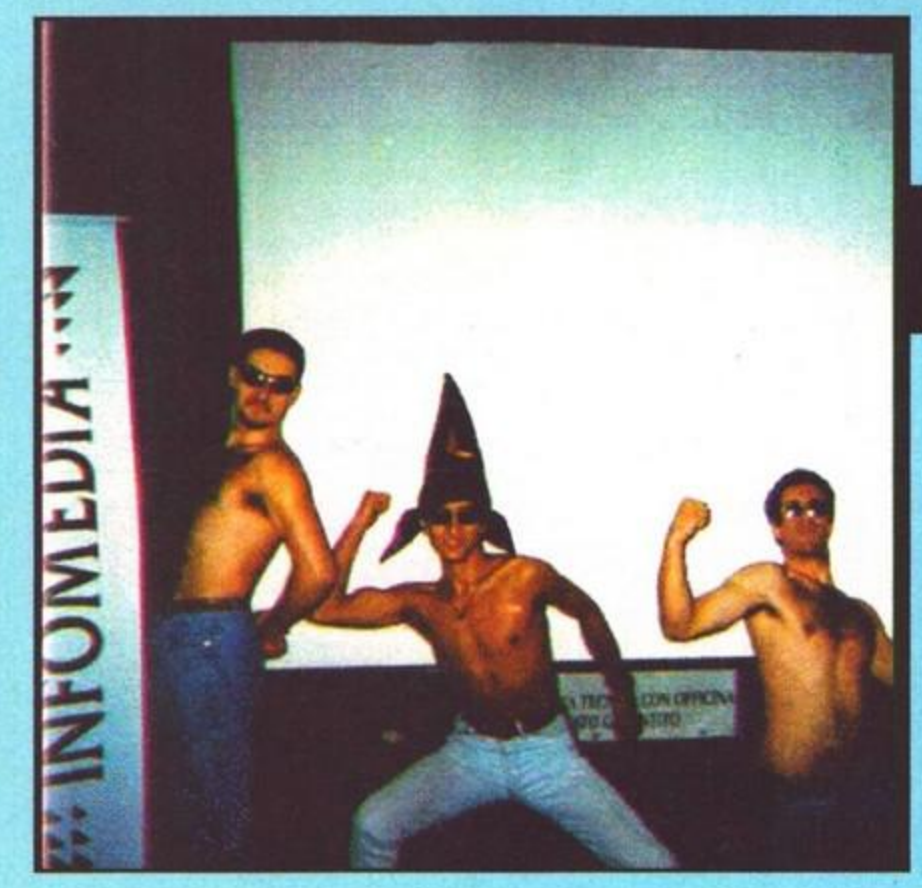
Il Talent inizia presto, finisce presto e si spera pulisca almeno il water. Che dire? Sono estremamente dispiaciuto della monopagina, della mancanza del Talent Art e di una qualsiasi recensione di prodotti per Amiga, ma ci sono motivi ben precisi che giustificano pienamente queste "assenze". Nel frattempo godetevi il reportage dal The Trip, ne vale la pena. Saluto.
TMB & Paolone

## TRiP '98 - The Real Italian Party REPORT

Un momento del concitato torneo di Tekken 2, il picchiaduro più amato di tutti i tempi.

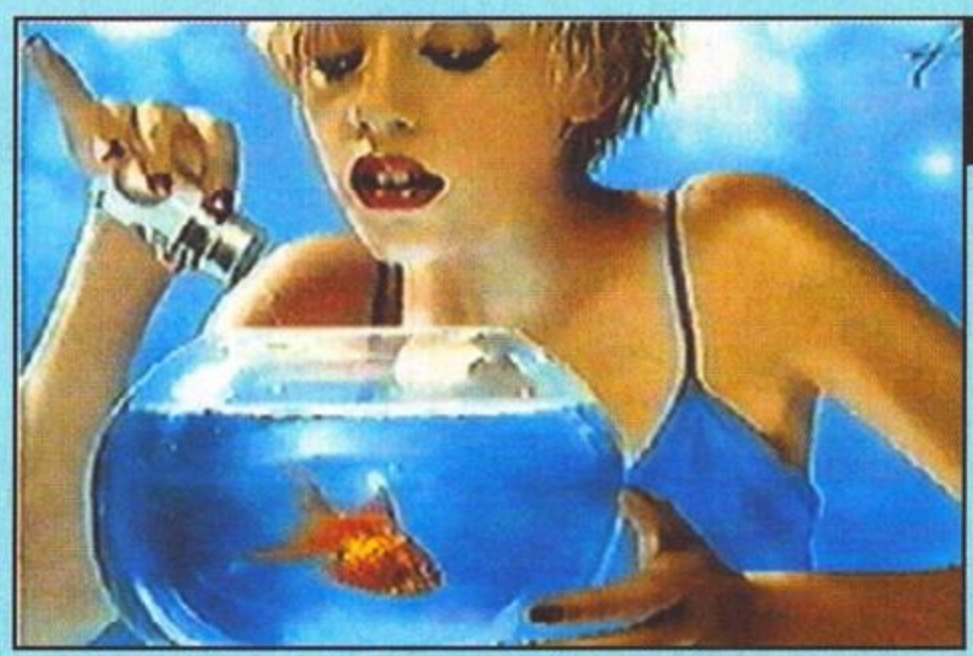
Il palazzetto dello sport di San Giorgio del Sannio è al centro di un terreno arido e pietroso, piantato lì quasi a caso come in un posto non suo, tra un mare di cemento e qualche fiumiciattolo di calcestruzzo ancorato a spranghe di ferro in attesa di giudizio.
Per me sono solo settanta chilometri di autostrada; autoradio e benzina consumati fino al possibile tra Black Sabbath e qualche accelerata di troppo, tra la nebbia e l'aria gelida del primo mattino e la voglia di esser lì prima di tutti che mi fa dimenticare di essere seduto su un insopportabile macchinino coreano (imbottito fino all'inverosimile di computer, console e sacchi a pelo).
Quando arrivo al TRiP c'è FrOYd che giocherella con la penna distribuendo pass ai nuovi presenti, scener, coder e musician che arrivano a intervalli regolari con i viaggi del TRiP-bus (gratuito). Noto il suo evidente stato comatoso per la nottata passata a stendere linoleum e montare tavoli e prese di corrente. È affiancato da un Asavaris sonnolento ma felice, da un volenteroso Gpp e dall'insostituibile T.Rex (aka Ivana, quella di "Aria"), preziosissimi nel loro instancabile supporto.
Il party-place ha tutta l'aria di voler accogliere un bel po' di persone, è ben sistemato ed è bello a vedersi. C'è odore di cartone in giro, qualcuno che comincia a svestire il proprio case per collocarlo sul tavolo, qualcun altro che si preoccupa di sistemare il sacco a pelo per la notte prenotando il miglior posto nella zona al di là del parquet, lontano dalla gente e dalle casse (disposte ai quattro angoli del campo, per una potenza di 16.000 Watt). La mia videocamera, guidata da NaBo, si avventura tra le file dei tavoli e registra i primissimi momenti del party, commentati dall'inesauribile Asavaris. C'è Democratia che va in onda sul megascreen, la mia musica riecheggia nell'immensa sala ancora semi-vuota. Un brivido. Mi sistemo spogliandomi di borse e coperte e do un'occhiata all'ingombrante mixer da 32 canali, alla compo-machine PC con i test per il VESA2 (hardware) e al cursore che lampeggia impaziente sul 20 pollici del Pentium II di FrOYd. Metto in scena un sorriso di curiosa felicità mista a commozione pensando a quello che sarà nei prossimi giorni. Dopo le incertezze iniziali di SuperKeyby che voleva fare tutto e niente ha fatto, dopo i problemi del Comune di San Giorgio che hanno costretto al cambio di sede in zona Cesarini, dopo gli ostacoli dovuti alla tristissima mancanza di sponsor Amiga (eccetto Aminet, che ha fornito 20 CD), finalmente, il primo vero party italiano stava avendo inizio.

I francesi Darkness, vincitori della intro competition Amiga e anche unici rappresentanti delle scena estera.

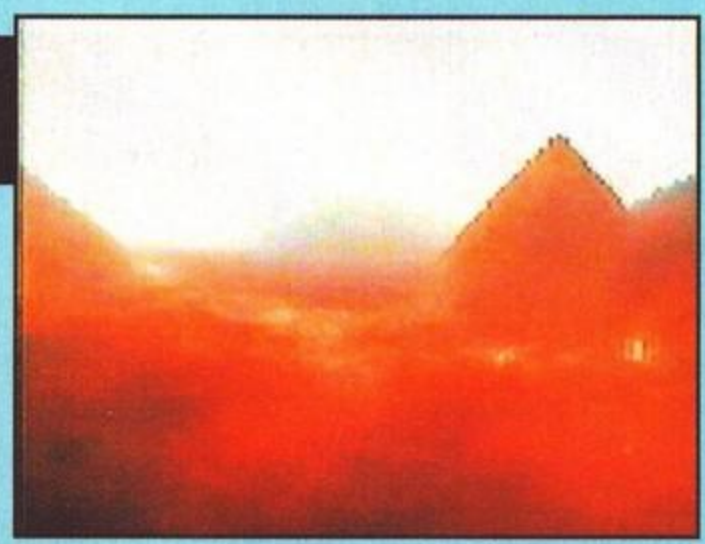



Un gruppo di storici mentecatti che comprende, da sinistra verso destra: Metal Designer/Nah Kolor, Psyko e Rio/Elven11.

Mi porto all'entrata per occuparmi dei nuovi arrivati, e in breve tempo ho il piacere di conoscere volti mai visti eppure paradossalmente così noti, amici di interminabili chat su #demo-ita e incalliti scener onnipresenti. La crema della scena italiana si rivede o si incontra per la prima volta al TRiP, ed è un'emozione per tutti conoscersi e riconoscersi l'un l'altro, dopo notti insonni passate davanti al mIRC. Oltre ai DeathStar ("che siamo noooi!", aggiungerebbe Totò), impavidi organizzatori di cotanta manifestazione (sotto la guida infaticabile di FrOYd), in breve i tavoli si caricano di Spinning Kids, Nah-Kolor, Darkage, Elven Eleven, TBT, Ritual e pure dell'anima di Randy/RamJam, evocata da Psyko in un numero da cabaret prima, e da una demo Amiga poi, riuscitissima nel prendere in giro il java-coder più famoso (e più bravo?) in circolazione, colpevole di essere mancato a quest'evento, che - in abbondante compenso - ha visto partecipare un vero mito della scena mondiale: Mat/Ozone, il super-amighista che dal 1995 viaggia senza sosta di party in party con la sua Ford, e tornerà a casa (nella splendida Barcellona) solo a giugno del 1998!!!
Nel frattempo la dea della sfiga si diverte e inventa, per la gioia degli organizzatori, problemi di deliziosa e insensata cattiveria, tra cavetti smarriti e concorrenti distratti.
Anche per i coder e gli artisti qualche problema improvviso (la sindrome del primo trip?) causa intoppi e inconvenienti, e così gli istanti si dilatano e le deadline diventano un'opinione, laddove in altri party assurgono a limiti invalicabili. La bontà degli organizzatori accetta anche consegne ben al di fuori del tempo massimo (fast-compo escluse), per culminare in vere e proprie opere da "croce rossa" in occasione della intro dei debuttanti "Swap" che, nonostante 3 cambi di schede video e due sostituzioni di schede audio, va in corto circuito (alla fine sarà squalificata per manifesta incompatibilità!). Tra l'assurdo e il ridicolo, poi, l'esperienza di una produzione Amiga (guarda caso targata "Swap"!) che esige un Amiga 600 e venti minuti per svegliare il coder addormentato e ritrovare il dischetto (non parte dall'HD della compo machine).
E così il clima dei freddi party esteri, riscaldato da litri di tè caldo e gratuito, si trasforma, al TRiP, in un accogliente momento di incontro tra amici, panini e computer, con brioches e bibite distribuite al bar e dischetti incartocciati.
La scena, storicamente divisa tra PC e Amiga, ritorna ad essere una sola: se al TiG - organizzato da Amighisti - era stato il PC a farla da padrone, qui l'Amiga allestisce la propria onesta vendetta morale e ribadisce lo stato di piena salute.
Ha inizio la fast compo. I PCisti denigrano quanto ci sarebbe da fare e dimostrano eccessiva pigrizia, e



La bellissima immagine di chiusura di SideFX, il demo Amiga dei Nah-Kolor.



Uno splendido paesaggio voxel immerso nella nebbia faceva capolino in Killer Santa Claus, la 40K intro prodotta dai Darkage.

così l'unica fast intro è dei Nah-Kolor di Metal Designer, caleidoscopio di effetti riuscitissimi, per una produzione veramente completa, abbondantemente al di sopra degli standard "fast" a cui siamo abituati. Intanto Pedro/CBR organizza la fast music compo - ovvero l'edizione live di ComposIta (che si tiene ogni mese su iRC in #demo-ita) - con un successo enorme: circa quindici iscritti, abbattuti come birilli dal sempreverde Dustbin (che si è aggiudicato un GamePad della Gravis) con un pezzo decisamente una spanna sopra le righe.
Segue la GFX Compo. Una splendida "Mulino a vento" di Bitscout / Ritual perde contro la stratosferica bellezza di "Evolution" di Unréal, che vince meritando - anche grazie alla palette "pensata per il megascreen" - i 34 punti di distacco e una splendida scheda video accelerata OpenGL della AccelGraphics: uno dei premi più succulenti che la scena demo ricordi per una fast-compo.
La Music Compo 4-Channel è il teatro della rivincita per It-Alien: musicista PC sempre troppo ignorato dal pubblico dai gusti omologati, tecnico inimitabile del "pattern" e grande creativo, Fabio mette in scena un MOD davvero delizioso, qualitativamente eccellente, che si assicura la vittoria (e una Gravis Ultrasound PnP con 2 mega) ben prima delle votazioni.
Le coperte, imbottite come i panini di FrOYd e Asavaris, dichiarano finita la prima giornata. Mi adagio ai piedi della compo-machine PC (un P166/185 col bus a 75MHz con 32 Mega di RAM, GUS e Ati PC2TV con 4 Mb) e chiudo gli occhi sull'immagine del computer di Rio/Elven11 proiettata sullo schermo (un A1200 con 68030/40 MHz, compo-machine Amiga).
La mattina ci regala caffè e brioches. Subito tutti al lavoro, c'è la deadline per la multichannel e molti si affrettano a completare i pezzi e a consegnare i dischetti (spesso dimenticando di riempire la delivery-form). Mix/Spinning Kids vincerà il Grip "EA Sports Bundle" della Gravis contro oltre trenta concorrenti, mentre It-Alien (ancora lui!) si godrà un meritato secondo posto che, unito al primo della 4-channel, suggella il suo bel trionfo personale.
La scena PC continua a usare le mani per strofinarsele come arma contro il freddo (che se il primo giorno ha fatto un po' soffrire, oggi è ormai un ricordo passato) anziché per codare, e così nelle compo più importanti il 68030 fa la parte del leone con 3 demo presentate e 4 intro. I Nah-Kolor stravincono sulle altre demo aggiudicandosi - tra l'altro - un Hard Disk UltraDMA da 2.1 Giga offerto dalla NiGMA, mentre i francesi Darkness si aggiudicano la palma per la migliore 64k vincendo un modem-voice 33.600, seguiti a ruota dai Darkage, primi nella compo 4k per accaparrarsi il GamePad Amiga e un bundle di CD originali. Reparto PC: nessuna demo presentata, 3 intro. La prima è la bellissima Shale dei Chalice (altro modem-voice + cascata di CD), seguiti da Friol the Oil (l'antagonista autoproclamato di FrOYd the DrEUd, debitamente ignorato dal medesimo, NdFtD) e dai Ritual al terzo posto, mentre nella compo 4k i TBT presentano una piccola produzione, degna comunque di un premio simbolico.
Le luci rimangono spente a cullare i primi dormienti. La luce soffusa del megascreen si illumina d'immenso alle 3 del mattino per un mega torneo di Playstation e, in confronto, nel buio della quadrifonia, i PC collegati in rete con Quake II appaiono soltanto una piccola appendice. La stufetta che mi tiene compagnia nella fredda segreteria del palazzetto riesce con uno sforzo di volontà a fare il suo dovere e mi addormento placidamente, mentre fuori FrOYd e Asavaris cominciano a contare le schede e stilare le prime notturne classifiche.

Immancabile panorama del Trip, con in primo piano un certo Froyd...

Durante la notte, i più intrepidi ricevono in premio per la loro stoica resistenza bibite e torroncini distribuiti tra i tavoli dall'infaticabile FrOYd, mentre, sulla TRiP-network, si avvia il mega-torneo-maratona di Quake, che vede (dopo sette ore di sangue ed esplosioni) unico superstite Bais, con 147 omicidi all'attivo, che - fresco e pimpante come un girasole a primavera - si avvia verso la postazione Playstation per cercare di sfidare i finalisti del torneo di Tekken (Asavaris e NaBo).
Mi sveglio di soprassalto alle 7 del mattino con FrOYd e Asavaris che invadono la mia brandina, vinti dalla stanchezza, per concedersi un po' di meritatissimo riposo (dopo quattro giorni di veglia!!!). Brioche e caffè mi accompagnano alla tastiera e alle schede-voto ammonticchiate. Le passo al setaccio tutte, con l'aiuto di Pix, fino alle 9, deadline per i voti, e orario in cui FrOYd, droide decisamente non umano, con le batterie a malapena ricaricate da due ore scarse di standby, si riattiva per visionare le classifiche che ho redatto e stabilire la distribuzione dei premi. E poi la premiazione, qualche minuto più tardi. Illuminati da una splendida giornata, i fortunati vincitori si portano a casa gli hard disk e i modem offerti dalla NiGMA (la software house di FrOYd), schede audio, joystick spaziali e splendidi gamepad Gravis, schede video OpenGL della AccelGraphics, abbonamenti e CD Infomedia e Aminet e, per pochi nati con la camicia - come il vincitore del premio Infamia - la maglietta del TRiP, oggetto di culto assolutamente d'elite, non in vendita, a tiratura limitata e perciò preziosissimo. È ormai il momento di fare i bagagli e tutti ricevono, come saluto finale, almeno un CD di demo (DDK2 o Graphics Gems Infomedia o Aminet #22).
Il TRiP-bus accompagna alla stazione di Benevento i partecipanti, e assieme con molti scener volenterosi (tra cui Psyko e i Ritual) cominciamo ad avvolgere il linoleum scoprendo il coloratissimo parquet sottostante. Un formicaio di volenterosi si adopera per non lasciare tracce, e già a mezzogiorno il palazzetto dello sport ritorna ad essere un normale contenitore di partite di pallacanestro. Niente più "lamer" e "coder", non c'è più chi "suxxa" e chi "rulla", ma cestisti e arbitri, playmaker e pivot.
Il TRiP è finito da dieci minuti, ma è già nella storia.
Ezio Ponari, aka eZ / DeathStar

Probabilmente l'effetto più bello contenuto in SideFX era proprio questo motion-blur, che purtroppo in foto non rende tantissimo.

## LA PAROLA A FROYD:

Approfitto dello spazio che eZ e The Games Machine mi concedono per ringraziare alcune persone senza il cui contributo il TRiP non avrebbe potuto aver luogo.
La mia famiglia: Valeria e Adriano, Anna e Gerardo, papà e mamma.
Ivana T.Rex, Salvatore e Gioia Re.
Pippo "Gpp" Console e tutti i DeathStar che mi sono stati accanto: Asavaris, CdS, eZ, Gideon, Nabo e Pix.
Rio/E11 che oltre a fornire la compo machine mi ha aiutato moltissimo.
Modem/Darkage, autore della Invitation Amiga.
Vincenzo Izzo, per il montaggio dell'impianto elettrico e l'assistenza.
Il Dott. Pino Gatti, direttore dell'E.P.T. Benevento e il Sig. Franco Buonfino, presidente della Pro Loco "Beneventum", che mi hanno aiutato con i problemi logistici.
Marco Della Guardia e Gaetano Monfrecola, che mi hanno messo a disposizione il loro hardware e il loro aiuto!
La cooperativa sociale "L'isolachenonc'è" che mi ha fornito il proiettore e lo schermo.
Bais, che mi ha aiutato a sistemare la rete e a riparare ai danni inflitti da SuperKeyby... 8)
Costantino Tufo, i Ritual e Friol the Oil che mi hanno aiutato nella sistemazione.
Devo inoltre ringraziare tutti gli scener che hanno saputo dare al party quel pizzico di vivacità in più, e in particolare Psyko, Yure, Metal Designer, Xoanon ed altri di cui non conosco il nome...
Gli sponsor: Accelgraphics per le schede OpenGL, Aminet per i CD, Gravis per il mega-pacco di materiale ludico, Infomedia per gli abbonamenti e i CD, Nigma per gli Hard Disk e i modem.
La Camera di Commercio, l'EPT e il Comune di Benevento, per il contributo fornito.

**Negozi BIG BANG sulla terra**

| | |
|---|---|
| PERUGIA | Via Settevalli 326/d<br>Tel. 5011430 |
| PERUGIA | Via Marconi 45<br>Tel. 5723257 |
| PESCARA | Via Milano 20<br>Tel. 085/299217 |
| ALESSANDRIA | C.so Marini 13<br>Tel. 0131/236675 |
| VOGHERA | Via Covini 10<br>Tel. 0383/42973 |

*Vuoi aprire un negozio di videogiochi?*
*Chiama gli altri...*
*Vuoi aprire un Big Bang Store*
*e vincere veramente?*
**CONTATTACI !!**

**WWW.BIGBANG.IT**

DISPONIBILE SOFTWARE PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

UFFICIO MARKETING: VIA FIESOLE 175 - PERUGIA
UFFICIO COMMERCIALE: VIA SETTEVALLI 326/D - PERUGIA
TEL. 075/5011430 075/5019826 FAX 075/5011326
BIGBANG@BIGBANG.IT

# ECCEZIONALE NOVITA'

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

ANNO 2 N.3

# NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

"Eh, son qui, non c'è niente". La sensazione è in effetti di quelle vaghe, vivere in un limbo senza confini, né circostanze, solo nebbia e pensieri che si affacciano sorridendo per assumere canzonandomi l'orribile consistenza di forme reali. Io mi volto nell'altra direzione e mi trovo in un locale, neanche troppo eclatante, nemmeno eccessivamente suggestivo, che mi offre sornione qualche boccale. Accetto, che devo fare? Lo spazio di qualche breve istante e sono circondato dalla cricca redazionale, Duspa e Mao alla testa. Poi è tutto un rimescolante bere, ballare e ridere senza senso, che mi porta sino a voi.
Saluto innanzitutto SPD per gli auguri; non ti preoccupare: se il Della ti ha commissionato quel lavoro avrà avuto le sue buone ragioni. Sempre in tema di auguri, un posto nei ringraziamenti va anche a quel mito di Corrado ClusoT (passami la T, ormai di culto [la T va dopo le parole che finiscono con la E e con la A, ignorante! ndMB]), che organizza periodicamente chattatte sulla rete invitando con costante pazienza noi bestiacce che immancabilmente tiriamo il pacco; un giorno o l'altro faccio un giro, promesso. Nella stessa cerchia finisce anche Diego Pastore: mi dispiace, non credo proprio che riuscirò a salutarti dalla recensione di NHL '98, percui rimedio qui! Fabio Milani e Alessio Perboni sono semplicemente dei grandissimi per la collaborazione offerta in Riven e Dissolution of Ethernity (sul CD). Dirk Campajola di Cannaregio, Venezia, ha spedito un po' in ritardo BS2, ma si apprezza comunque l'impegno, che è lo stesso che ci ha messo Francesco Tomassini, da Alessandria nella stesura di qualche cheat. Il Lupo mannaro palermitano a Milano (o qualcosa di simile) è un mito a sé, solo per i fumetti che la sua mente malata riesce a produrre. Mentre uno stuolo di gente mi ha scritto per Dark Earth, Monkey 3 e qualche altro gioco apparso sul CD o sulla rivista; credo di aver indirettamente risposto a tutti. A proposito della solla di Monkey 3, devo aggiornare la lista degli eletti con un paio di nomi, occorsi in tempo per il National: Marco, Andrea, Michele Colombo (autore di uno splendido dischetto).
Ora sono a posto con la coscienza, ma prima di chiudere vi segnalo la presenza di una lettera, quella di Stefano Lanza, che dovrebbe mettere in chiaro una faccenda che ha fatto mangiare della bile al mio amico Simonetto. Leggetela, anche solo per curiosità. E ora mi tocca proprio porgervi il mio saluto.
Strade e bar, comunque mi difendo, non mi arrendo...

***Massimo "Il Fenomeno" Svanoni***

Ecco la nuova destinazione alla quale potrete spedire trucchi, tippi, solle (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, oppure me le spediate via e-mail; mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano – la callista costa - e sarà più probabile vederle pubblicate!), richieste (indicando con dovizia dove siete rimasti seccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, il contenuto del vostro inventario: è gradita anche la bisaccia dell'aneddotica) e quanto di più loculliano vi possa traversare la capa, sul genere pacchi superscontati del dopo-feste, assegni in bianco o un'armata di agguerrite fotomodelle condite da scintillanti occhi verdi smeraldo:
Xenia Edizioni - TGM Tips&Ganz Casella Postale 853 - 20128 Milano

## AGE OF EMPIRE (Hugh e Paolo, Emailandia)

Orpo, mi spiace, caro Hugh, la nostra intenzione, il nostro solo scopo nello scrivere recensioni è quello di fuorviare il lettore dai migliori acquisti, facendo in modo che i peggiori giochi balzino in testa alle classifiche e l'Italia intera sia inondata da bile. Purtroppo ci riesce esattamente l'opposto...
Ma torniamo a noi; premete inizialmente ENTER per andare in CHAT MODE e poi digitate una delle seguenti leccornie per esaltarvi a dovere:
REVEAL MAP - mappa
PEPPERONI PIZZA - cibo + 1000
COINAGE - oro + 1000
WOODSTOCK - legno + 1000
QUARRY - pietra + 1000
MEDUSA - fa sì che i villici una volta uccisi si trasformino prima in
cavaliere nero e poi in catapulta (assolutamente realistico!)
PHOTON MAN - crea un combattente con arma laser micidiale
BIGDADDY - evvai con la super car velocissima
GAIA - prendi il controllo degli animali
FLYING DUTCHMAN - lo juggernaut vola!
STEROIDS - tutte le unità e relativi upgrades
BIG BIRTHA - catapulta fa + 9 di danni
ICBM - catapulta fa + 100 di danni
HOYOHOYO - preti con incantesimo a lungo raggio
HOME RUN - vittoria (a tavolino)
DIEDIEDIE - per schiattare tutti insieme
RESIGN - dimissioni
NO FOG - elimina la Fog of War
HARI KARI - Age of Empires versione suicidio
VICTORY – vittoria immediata

## BROKEN SWORD – TEMPRIAMO I TEMPLARI (Massimo Guasti, Prato)

Come uscire dall'hotel? Semplice: esci dalla finestra della stanza di Moerlin e getta la pergamena nel vicolo sottostante; i due scagnozzi non avranno difficoltà a farti passare. Veloce per Fiore: non si può andare in Russia, trattasi di banfa.

## MOTO RACER – CHIARIMENTO (per Marco Ugolotti di Genova, Emailandia)

Veloce, veloce i cheat del numero scorso vanno inseriti in vece del nome, mi ero scordato di scriverlo. Inammissibile, veramente inammissibile.

## RESIDENT EVIL – MASTRUZZAMENTO DEL CODICE (Alessandro Grasso, ciccione da Emailandia)

Uei, non te la sarai mica presa per il "ciccione"? Lo sai che qui scherziamo e, del resto, abbiamo a che fare con certe budrie tipo il TMB e via discorrendo, quindi non ce la meniamo. Eddai, non fare accossì... Guarda, come premio ti faccio ringraziare da tutti i lettori in coro per la procedura che hai sperimentato con successo. Su, da bravi, tutti in piedi e scatenate le mani!
Quanto alla procedura di cui sopra, ecco ciò che vi farà gioire:
1) Procuratevi un editor di files in codice esadecimale, ad esempio "Hex Workshop" sull' omonimo sito (circa 1 MB).
2) Tramite il suddetto programma o altro analogo (facilissimamente reperibili in rete), aprite il file corrispondente al primo salvataggio che avete effettuato, trattasi di "savedat1.dat" nella cartella "Resident Evil" per l'appunto.
3) A questo punto individuate la riga di programma 00.....0320 e su questa riga il codice 020F.
4) Adesso basta cambiare il codice 020F in un altro da 01FF.....07FF e salvare il tutto, ad esempio, sostituire 020F con 06FF.
5) In questo modo, al riavvio del gioco, dopo aver caricato la posizione salvata (che deve essere rigorosamente la prima, non vale con le successive), si avra' a disposizione l'arma corrispondente al numero di codice cambiato (con 06FF si ha il lanciafiamme, con 07 il bazooka) con il massimo di munizioni disponibili (non infinite).

## MDK – PORCACCIA BOIA KILLER (Francesco da Belluno e il solito Accanito Lettore Che Ci Segue Dal Primo Numero)

Eccone una veloce veloce per il caro Tacchino Avvilito che non riesce a terminare il livello 5 arena 9; la solla su internet non funzia? Ed è allora che interviene il sergente in prima più famoso d'Italia, FBS.
Il metodo per eliminare l'astronave madre al termine del livello è corretto, per poter terminare il livello bisognerà, una volta nella sezione del tunnel, prendere al volo il cane (Bone) come se fosse un bonus standogli dietro il più possibile, non ci sono altri metodi possibili... e se lo dice lui, puoi starne certo.
Invece, l'accanito di cui sopra si è arenato al 50° livello tra torrette e cazzilli vari. Per poter superare questa sezione, per prima cosa fai fuori tutte le torrette gironzolando e continuando a sparare (quando sarai nella posizione giusta per poterne colpire una ne vedrai apparire l'energia in alto che inizierà a decrescere), poi risali tutta la salita, corri giù in modo da prendere velocità e infine salta planando con il paracadute. In questa modalità bisogna portare Kurt verso la più bassa delle tre torri così che si sollevi forte dell'aria che proviene da sotto e poi, una volta all'apice della salita, dirigiti via via alle altre (l'ordine è centrale, sinistra, destra se non sbaglio) fino a raggiungere l'ultima e da qui la porta d'uscita. Mi raccomando, non lasciare mai il pulsante che aziona il paracadute!

## DIABOLO ('nnaggia, il nome...)

Il quadro 17 esiste ma siccome il motore del gioco è casuale (ergo: i livelli non sono mai gli stessi), non è detto che ti capiti di trovarlo, o almeno così si dice. Non escludo che si tratti di una banfa galattica l'esistenza del 17° quadro, se hai realmente riniziato/terminato il gioco 30 volte allora c'è da pensare che non esista, il tuo personaggio però dovrebbe essere talmente potente da potersene scavare uno con le unghie dei piedi!

## IGNITION – E RIPARTI DI SLANCIO! (da Andrea Pogliaghi, Emailandia)

Andrea la sa lunga e dice giustamente: perché ci tocca sudare sette camice, se ci stanno i codici belli belli a dare un mano? E come facciamo a dargli torto?
Tutto ciò che dovrete fare, sarà inserire i codici nel menù principale:
SVINPOLE - Cambia l'inquadratura
FILMJOLK - Ruota lo schermo
BANARNE - Cambia l'altezza delle macchine
SKUNK - Elimina la carrozzeria, in modo che solo le ruote siano visibili
SURMULE - Beccatevi tutti i tracciati
SLASKTRATT - Eccovi tutte le macchine

## LA CITTA' DEI BAMBINI PERDUTI (Carlo, bambina perduta da Emailandia)

Il tuo problema è tutto nella zona portuale, l'idea che hai avuto non è esattamente corretta. Dunque, dopo aver scagliato la barra metallica contro la scatola di fusibili (alla sinistra della porta), corri sul lato destro del faro, nascondendoti dietro alle cime (o qualcosa di simile); il guardiano verrà a controllare, quindi ti conviene stare giù per non farti cazziare. Il fellone tenterà di riparare il faro e potrai raggiungere la baracca, aprendo la porta con la chiave che già possiedi. All'interno, appizza la luce alla destra e apri il registro di cassa per schiacciarlo con il pennello in modo da disattivare il vano soldi. Yappali e datti alla fuga. Ciau.

## DISCWORLD 2 – MORTE ALLA MORTE! (Antonio "there's a party" Martini, Treviso)

Troverai la controfigura della Morte tornando ad Ankh Morpork e, nelle Tenebre, dirigendoti a sinistra fino a imbatterti nella classica porta da setta segreta. Presentati all'uscio con il certificato di morte in mano e verrai accolto a braccia aperte nella riunione dei non morti. Quando il mediatore avrà finito di parlare, scambia quattro chiacchiere con gli astanti e, aperto l'armadio, interpella anche la pecora nera, chiedendole di partecipare al film. Le occorre la prova che i suoi parenti provengono da terre lontane (per qualche ragione sensata solo nelle menti dei programmatori) che potrai fornirle senza problema, nella forma del filmato sulle pecore neolitiche girato in precedenza. Tutto ok? Ah, se ti capita di dare una festa con fotomodelle, chiama pure...

## CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 (Marco Saccomandi, allenatore da Emailandia)

Volete sapere come ha fatto Marco a diventare l'allenatore più invidiato dalle fotomodelle che bazzicano per le trasmissioni sportive televisive? Ha scelto l'Italia e ha inserito come nome Cesare e come cognome Maldini, l'attuale allenatore dell'Italia, intensamente amico di Max. Probabilmente è possibile allenare le altre nazionali europee presenti nel gioco inserendo i nomi dei rispettivi allenatori.

## INDIANA "MA E' IL NOME DI UN CANE" JONES 3 (Sandro Giovannoni, Lunetta – Mantova)

Ahia, questa è grave! Sei alla fine dell'avventura, ma nessuno dei Graal si rivela essere quello corretto; il problema sta nel fatto che le indicazioni per recuperare l'unica autentica coppa dell'ultima cena sono sepolte nelle catacombe a Venezia, in una piccola caverna raggiungibile tramite un ponticello, che, probabilmente, hai fatto crollare a causa di un getto d'acqua. E' una fregatura di quelle pesanti, nel senso che sei costretto a ripescare l'ultimo salvataggio a Venezia e cercare la caverna con le iscrizioni (che ti daranno indicazioni in base al diario incluso nella confezione). Ho idea che non adorerai poi così tanto quella città...

## FABLE (Fabio Milani, Emailandia)

Come potevo lasciarti in panne? Il problema è che non sei stato precisissimo nel descrivere la situazione, dunque, vedrò di fare del mio meglio.
Parla al prigioniero e, quando si sarà svegliato, digli che sei venuto per salvarlo; una volta che avrà tirato le cuoia, esaminane il corpo e troverai una chiave, probabilmente quella che ti occorre per uscire dalla tua cella (se è la più grossa è lei, altrimenti usa l'altra). Saluuuto.

## YETI KNIGHT – LA VERITA' SULL'UOMO DELLE NEVI! (Samuele, Maestro Yeti Estremamente Bloccato, Emailandia)

Prima della risposta ecco da FBS, che più ci penso e più mi fa venire il magone, un consiglio per superare il quindicesimo livello, tutt'altro che facile anche per coloro che la Forza ce l'hanno incrostata sulla pelle.
L'enorme nave di Jerec sta cadendo nel canyon e voi, da soliti Yeti rognati al limite della mestizia, siete all'interno... Per trovare l'uscita verso il Crow mentre tutto si ribalta, ecco la strada da seguire: scendete uno dei due buchi nel pavimento così da finire nel magazzino, evitate le casse che salutano e saltate nella finestra camminando sulla parete (locazione con tutte le casse in fila). Proseguendo nel vostro lungo viaggio, state bene attenti a non fermarvi mai per non essere schiacciati dai diversi pannelli che si staccheranno e, giungendo nella camera con la seconda gru, seguite dapprima la freccia rossa verso destra e, dopo aver attivato l'interruttore per far abbassare il Moldy Crow (lì di fronte ce n'è un altro che vi farà guadagnare qualche secondo in più accendendo i motori) ed essere tornati indietro, quella a sinistra per la baia d'imbarco. Oltre la porta finale dovrebbe esserci l'ennesima leva che, facendo alzare il ponteggio, vi consentirà di fuggire facendovi gustare una delle scene più belle del gioco; ambientazione penombrica, un leggero mugugno scalfisce appena il diabolico silenzio, la tonante voce del bambino Mauceri si leva candidamente ebbra: "ti posso...". Qui sono costretto a tegliare per ragioni di drammatica censura, se volete conoscere il seguito, tartassate fino alla morte allegando minacce o denaro contante la casella del MAO, oppure quella del suo giallorosso coinquilino.
Passando a Samuele, bloccato al sesto livello (INTO THE DARK PALACE), abbiamo la soluzione dell'obiettivo "find a way into the control room above the inner door". Hahaha, sembra incredibile ma chi ti sta rispondendo è l'FBS. Ricordo che anche Yoda rimase bloccato in questo punto e che chiese a me aiuti in cambio di una ciotola di schifosissima zuppa (e continuava a dire "Cibo buono, mangia, mangia."). Quello che devi fare per accedere alle due porte, sempre che siano quello che credo, non è difficilissimo: nella stessa stanza coi portaloni c'è un pulsante che fa abbassare un grosso muro. Sopra di esso ci sono due specie di passanti simili a quelli che si usano per chiudere le porte con la spranga, hai presente? Ok, dopo aver fatto scendere il muro, scendi anche tu ed entra in uno di questi passanti e aspetta che il muro risalga verso il soffitto, non appena lo farà, schizza fuori lungo lo stretto passaggio (non è bello finire schiacciati da un pistone di chiusura) e sfonda qualche grata per raggiungere la stanza al di sopra delle due porte. Da qui non dovrebbe essere un problema per te accedere alla zona interna del palazzo, basta che ti guardi sotto ai piedi... Aloha!
E sentite un po' che cosa ci dicono Stefano "Raistlin" Zanero e Marco "SalsiccioMeticcio" Torcello (il soprannome l'ho aggiunto io, dato che ti si impoveriva il nome accanto a "Raistlin"): "C'E' ANCHE IN YETI KNIGHT !!!". Che cosa, vi starete chiedendo. Ma quel matto di Max, il coniglio pestifero dell'avventura Lucas naturalmente e si trova in uno dei segreti del quinto livello! Così a livello confidenziale vi posso segnalare anche la presenza del Reynoldo Direttore, ma si cela sotto una maschera ben nota a voi fanz di SW...
Non è affatto finita, dato che il prode Paolo e un suo lontano parente australiano del quale ho smarrito il nome, hanno deciso di allietarci con i citti; pigiate 't' per aggiudicarvi la console di comando, quindi dateci dentro!

| | |
|---|---|
| kill | Per fallire all'istante |
| red5 | Tutte le armi |
| wamprat | Tutti gli oggetti |
| imayoda | Maestro leti Bravo |
| sithlord | Maestro leti Cattivo |
| deeznuts | Avanza di un livello di Forza |
| yodajammies | Forza a palla |
| eriamjh | Fly mode |
| jediwannabe on | God mode |
| thereisnotry | Balzo al livello successivo |
| raccoonking | Tutti i poteri della Forza (entrambi gli allienamenti) |
| bactame | Energia a tavoletta |
| 5858lvr | Mostra la mappa totale |
| pinotnoir x | Salta al livello x (compreso tra 1 e 21) |
| whiteflag 1 | (0 to turn off) Secca l'IA dei nemici |
| slowmo 1 | (0 to turn off) Slow motion |

## STEFANO LANZA'S HOT POTATO

Questo non è un cheat o cose simili, dato che il gioco non esiste, ma una piccola lettera di un lettore che ha qualcosa da dire al Toniuttico, redattore in prima di Zeta.
Antefatto: sul numero di Novembre della suddetta appare lettera in cui Stefano sostiene che FBS risponda preferibilmente a missive femminili, aggiungendo di aver scritto con nome Alessandra Savioli. FBS, udita la novella (e compresa la magra e ingiustificata figura da salameT), si incaponisce fino a recuperare (non vi racconto le evoluzioni) il telefono di costui e, telefonatogli a casa, scopre che era una semi-montatura di Zeta.
Evoluzione (seconda lettera a Zeta - non pubblicata):
"Buonasera Tiziano, non male l'idea di pubblicare la parte calda della mia lettera (la proposta dell' S.O.S. affidata ad una "ragazza virtuale") per dare ai lettori la certezza della vostra onestà (che, sia detto subito, non intendo mettere in dubbio) come rivista e come persone.
Tuttavia devo confessarti che la storia di Alessandra Savioli (che ovviamente hai voluto mantenere) è stato il mio espediente per farmi pubblicare (insieme all'artificio retorico dell'antifrasi: non pubblicarmi, non mi interessa esser pubblicato, ecc.) e non ha alcun fondamento. Chiedo ufficialmente scusa ad Alessandra Savioli (spero che non legga solo la concorrenza) e le chiedo anche, se è carina, di volermi contattare...
Vorrei che potessi pubblicare almeno queste mie scuse."
Il Tiziano non ode, pertanto segue terza lettera:
"Caro Tizio, come era (da me) prevedibile non hai pubblicato la mia lettera sulla questione "Alessandra Savioli", contenente le mie scuse personali. Mi vedo perciò costretto ad inviarle a TGM, da dove mi sono state sollecitate da Fbs (ora in naia) con cui ho avuto un colloquio telefonico. Va da sé che mi hai deluso un po'. E sono convinto che una risposta personale potessi anche mandarmela. E non cominciare con "rispondiamo solo sulla rivista", che non ci crede nessuno..."
Morale: FBS non è un salame e c'è qualcuno che fa gioco marcio.
Ah, non ve l'ho detto? Mi pigliano per sostituire Greggio a Striscia la notizia...

## BROKEN SWORD 2 – IL PELO NELL'UOVO (Luca e Aldo, Emailandia, Leonardo Tomassi, Faxas City)

Vakka boia, questa non me l'aspettavo: dopo la solla, mi tocca chiarire un paio di punti oscuri. Il primo è la foresta. Dopo che avrete sistemato il cazzillo sulla roccia a forma di ago, che fate? Il labirinto non è preciso, quindi facciamo così.
Tornate alla radura con la tana sotto l'albero, andate in alto/sinistra, quindi uscite di nuovo verso la radura con la tana mantenendovi il più possibile nella parte alta dello schermo di gioco. Una volta che vi sarete trovati dalla parte opposta della tana, avrete davanti alla cozza tre uscite: alto/destra, mezzo/destra, basso/destra; prendete quella di mezzo e, nel successivo sentiero, restate sempre nel mezzo dirigendovi sempre verso destra. Alla fine del mesto peregrinare giungerete sul fatidico monte (quando lo fate, telefonatemi a casa; nell'eventualità di un'ugola in assetto da gara, vi dedicherò personalmente "Il cerchio delle vita").

## L'ENIGMATICO ENIGMA DEL MAESTRO LU (Giorgio Passalacqua, Mazara del Vallo, Trapani)

Per entrare nel tempio di Sikkim, l'ordine del posizionamento delle ruote è il seguente: saggezza, sud/più a destra; serenità, est/prima a sinistra; pace, nord/più a sinistra; introspezione, nord/prima a destra; verità, ovest/prima a destra. Quando sarai giudicato degno, ti si aprirà l'accesso alla prima cella sulla sinistra della facciata ovest, entrata del labirinto per l'Illuminazione.
Per quanto riguarda l'asse da rubare al giardiniere Wolf, vai davanti al castello, usa l'alberello e, dopo averlo rovinato, parlane al mentecatto, che si leverà dai piedi, lasciando spazio ai tuoi loschi piani.

## LIGHTHOUSE – LA TENEBRA E' CATTIVA (ignoto senza sorelle a carico, Emailandia)

Porca bestia, mi sa che di qui a fine carriera mi trovo a riscrivere al solla di Lighthouse tra queste pagine; niente di personale, ignoto caro, solo la vecchiaia che avanza salutando. Allora, vediamo, abbiamo 'sto benedetto cubo all'inizio dell'avventura e non riusciamo a castrarlo come si deve.
Per prima cosa ruota il cubo e clicca al centro di una delle due facce che presentano una specie di chiavetta; si aprirà un lato della scatola... Ora clicca in ordine tutti i quadrati di legno (dunque R sta per riga, C per colonna, supponendo di dividere a scacchiera con caselle quadrate: R1C3, R2C2, R2C4, R4C3, R5C1, R7C2, R7C4, R8C5, R8C4, R6C3, R5C2, R4C2), in modo da scoprire un pulsante che dischiuderà l'ennesima faccia del cubo. Clicca sul cerchio rosso al centro di quest'ultima zona, poi sulla sporgenza in mezzo alla faccia a sinistra di quella aperta, e infine ancora sul grosso cerchio rosso... In un piccolo cassetto troverai una chiave utile a manetta.
Allontanati dalla scatola e vedrai sollevarsi un'altra faccia, riavvicinati, inquadra la zona semiaperta e noterai che in basso s'intravedono due quadratini chiari; clicca su quello di destra e il lato si aprirà completamente evidenziando un puzzle da ricomporre (allontanandoti e avvicinandoti per quattro volte, potrai passarlo automaticamente). Risolto l'ennesimo enigma, ti apparirà una combinazione che tornerà utile in seguito (cerchio-triangolo-quadrato-croce).
Clicca al centro della seconda faccia con la rotella e poi sul punto centrale della faccia alla sua destra, indovina cosa apparirà... Giusto! Un altro puzzle da risolvere!
A questo punto, ho idea che ti divertirai da solo...

## LOOM – DIRETTAMENTE DALLA NOTTE DEI TEMPI (Sandro Giovannoni, Lunetta – Mantova; solo per i due titoli Lucasfilm, star del mese)

Non riesci a entrare nel castello, eh? In questo caso il problema è l'abito, che fa il monaco. Mentre Rusty dorme, devi utilizzare su di lui un incantesimo che ti consenta di assumere le sue sembianze, dovrebbe essere qualcosa che ha a che fare con l'immagine riflessa (la pozzanghera?) o qualcosa di simile; quindi, potrai entrare nel castello indisturbato, mentre il povero bambino verrà dilaniato dal drago (se non ricordo male). Un'ultima cosa; hai toppato, Loom non è mai stato il primo gioco della Lucasfilm... vergoNia!

## PHANTASMAGORIA – IA IA OH (Barbara, Faxas City)

Mi viene il dubbio che la rivista non la leggiate... FBS ha salutato da qualche numero, sai? Vabbé, rispondo che lo spazio è cocciuto. Spranga la porta alle tue spalle, preparandoti a fare le seguenti azioni il più velocemente possibile: metti il libro d'incantesimi sull'altare, raccogli l'oggetto sul corpo di Carno e posizionalo sul libro. Usando la scheggia di vetro o la spilla aperta, tenta di tagliarti, per poi usare il rosario sul libro. Buon divorzio.

## POD (Guido Grammatico, Emailandia – Roma)

Dovendo ripulire il disco fisso, puoi fare il backup dei salvataggi e dei file contenenti le piste aggiuntive (quelli scaricati), oppure, se proprio ci tieni, quello totale; i file della cartella di sistema sono al peggio impostazioni generali che puoi benissimo riassettare. Terminata la menata, reinstalla il giocone e ripristina sopra di esso il backup. Dovrebbe fungere.

## FIFA '98 – IL FENOMENO (Massimo Svanoni, dalla provincia di Milano)

Questo è un mese davvero fuori dal comune, che mi sento di sottolineare con un piccolo speciale sul Fenomeno, che spopola in tutta Italia. Innanzitutto potete dare una buona occhiata al CD sul quale il Gatto ha riposto un sestetto di materiale tra patch (per il supporto D3D, oltre alla risoluzione di qualche problema di IA, tipo l'imbruttimento delle squadre avversarie in situazione di sconfitta, eccetera), e formazioni aggiornate di qualche campionato (italiano al 6-1-98, belga, argentino, brasiliano, più la sfida selezione europea - resto del mondo, che ha avuto luogo a Dicembre). Il merito di tutto questo va chiaramente all'uomo che si è conquistato meritatamente il titolo di Guybrush '97/'98, nonché quello di gran scassinatore e ladro per aver portato a casa un titolo (quello del secondo torneo ufficiale di FIFA '98) assolutamente immeritato, grazie alla differenza reti. Sto ovviamente parlando di Marco "Ghisla" Ghislandi.
Diversi lettori (tipo Vito Zongoli, cito a memoria), si sono lamentati presso la mia bistrattata casella postale riguardo alla difficoltà di taluni colpi più o meno speciali, pertanto, mi pare opportuno chiarire tutto quanto. Innanzitutto preciso che alcuni dei suddetti colpi sono eseguibili solo attivando il famigerato "modalità tecnica" nel menù opzioni. Riporto le combinazioni su tastiera, vi toccherà convertire a pad. Dunque, in possesso della sfera, tenendo premuto ALT o CTRL, pigiate:
A - per alzare la palla con il tacco
S – per dribblare verso sx o dx, a seconda del tasto premuto (equivale, più o meno alla sola pressione di ALT o CTRL)
D - per fintare il tiro e proseguire a sx o dx, se diretti verso la porta avversaria, altrimenti cambio di direzione a 90°
E – gioco di gambe a proseguire a sx o dx
W – avvoltolamento a 360° in una delle due direzioni (conviene farlo in quella opposta all'avversario, nascondendo il pallone)
Q – doppio passo
Ora provate a eseguire un coppio click sui seguenti:
A – per alzare il pallone
S – passaggio filtrante
D – pallonetto al portiere
E – tuffo in area, simulazione di fallo
Giusto per agganciarmi al discorso falli, abbiamo:
Q o E – entrata decisa oppure ostruzione (se lontani da sfera)
CTRL + Q – spinta
Infine, tenendo sempre presente che potete "salvare" la mossa successiva premendo in anticipo uno dei tasti (e ricordandovi che per passare, crossare o tirare in una direzione diversa da quella in cui si è rivolti, basta pigiare il tasto + la nuova direzione), vi descrivo il sistema per effettuare colpi spettacolari di piede. Si tratta di un doppio clic, in cui il primo colpetto va dato rapidamente e nel secondo (che deve seguire a brevissima distanza) occorre mantenere premuto per determinare la potenza. La buona riuscita dipende dal tempismo (occorre terminare prima che la palla arrivi al giocatore) e dalla posizione del giocatore, oltre alla sua caratura tecnica:
A – colpo al volo di piede
S – passaggio al volo di piede (meno preciso del passaggio di testa, in verità)
D – tiro al volo in porta, comprese rovesciate e sforbiciate, a seconda dei casi.
Chiusa prima parte, si apra la seconda.
Veloce per FL: le condizioni atmosferiche variano anche nella versione non accelerata, ma visivamente non sono riscontrabili. Quanto al problema tecnico, potrebbe effettivamente trattarsi della tua scheda.
Avete qualche problema nel trasferimento di qualche giocatore (tipo Klinsmann al Totthenam, vero Ghisla?)? Bene, operando come segue, dovreste essere in grado di arricchire la vostra squadra a piacimento e comprare chi preferite.
1. Selezionate un club e personalizzatelo (magari cambiando maglia o cose simili)
2. Salvate. Verrà creato il file custom.db (nella cartella USER). Uscite dal gioco.
3. Utilizzate un buon editor esadecimale per aprire il suddetto file.
4. Cercate il nome della squadra suddetta.
5. Spostate il cursore all'OFFSET 32 (nel caso sia la prima squadra del file).
6. Modificate i valori degli OFFSET 32 e 33 impostandoli su 'FF' e il gioco è fatto!
(oppure alternativamente, nel caso abbiate due squadre da modificare)
Eseguite le istruzioni da 1 a 4, quindi:
5. Posizionate il cursore sotto la prima lettera del nome della squadra e spostatevi indietro per 17 volte (se la squadra è la prima gli OFFSET da modificare saranno 32 e 33, nel caso della seconda, dovrebbero essere 67 e 68, qualche volta 66 e 68. In ogni caso, l'importante sarà retrocedere con il cursore per 17 volte a partire dal nome che vi interessa.
6. Cambiate il valore in 'FF FF'.
Ma non è finita, perché voi tutti siete veramente speciali e meritate ancora un'ultima chicca, ossia i cheat! Dopo aver diligentemente ringraziato Marco Cavallari, accedete all'opzione di personalizzazione di un giocatore e cambiate il nome a uno degli astanti in una delle paroline che seguiranno. Apparirà, per ciascuna delle digitazioni, un menù dal quale dovrete attivare la gabola che preferite:
eac rocks – craponi modello caricature
johnny atomic – tuffi
dohdohdoh - palla telecomandata
urlofus - muri invisibili (questo non funzia, provate a cambiarlo leggermente, poi fatemi dapere)
xplay - hot potato
footy - movimenti sciocchi
E, con questo, è veramente tutto!

## ULTIMA OTTO – E CHE SIA L'ULTIMO (Danilo Mele, Emailandia)

Come penetrare nella stanza di Lady Mordea, senza chiave? Non te lo dico, non te lo dico; bugia, adesso sputo il rospo.
Intanto fai un salto in cucina e spera di beccare Aramina. La ragazza ti darà un appuntamento a casa sua per il periodo del Bloodwatch... dai un'occhiata all'orologio sul tavolino della camera di Mordea, una giornata qui si divide in sei periodi: la mattina (Firste66), il primo pomeriggio (Daytide), pomeriggio inoltrato (Threemoons), mezza sera (Laste66), sera (Eventide) e la notte (Bloodwatch), chiaro ora? Bene, stai in giro fino all'orario pattuito (oppure dormi tramite il sacco a pelo), poi fiondati a casa della serva. Dimostrandoti gentile e amichevole (magari in cambio di un futuro incontro con Devon), Aramina ti donerà la chiave della stanza di Mordea, consigliandoti di fare piano visto che la donna ha il sonno leggero e la mano pesante... Inutile dire che questa sarà la tua prima preoccupazione: sgattaiolare in camera della dormigliona, sbloccare la serratura dello sgabuzzino e aprire la cassa con la daga. Mi raccomando, non approfittarne!

## NHL '98 – UN CASO ANCORA APERTO (Diego Pastore, direttamente dall' arena di hockey del Madison Square Garden di New York)

,Why, pecchè, pecché non abbiamo ancora recensito quel capolavori di NHL '98? Questa e altre terribili domande infestano la mente del mio amico Diego e la risposta credo proprio che dovrà scriverla il GattoT di suo pugno, senza cercare di fare il furbo.
Perintanto, dedicandoli a tutti i lettori che dovessero aver già provveduto all'acquisto, io mi pregio di proporne i cheat, procurati invero dal suddetto Diego. Dunque, i seguenti sono da inserire durante la partita:
MANTIS - Aumenta collo, gambe e braccia ai giocatori
NHLKIDS - Gioca con dei bambini
HOMEGOAL - Goal per la squadra di casa
AWAYGOAL - Goal per la squadra ospite
PENALTY - Causa un penalty
INJURY - Causa un infortunio
ZAMBO - Nell'arena entra la macchina che pulisce il ghiaccio
VICTORY - Iniziano i fuochi d'artificio
FLASH - Flash dei fotografi dagli spalti
SPOTS - Accende gli Spotlites prepartita
CHECK - Ogni giocatore colpisce l'avversario più vicino
Ma non è tutto, ne abbiamo degli altri, da inserire nel menu dei crediti (dalla schermata iniziale cliccando sulla X che serve per uscire). Udirete un suono se i codici sono corretti:
STANLEY - Per vedere il video di fine stagione
EAEAO - Rende accessibili gli EA TEAMS (praticamente si potrà giocare SOLO in modalità EXHIBITION con la squadra formata dai programmatori della EA. Scegliere il team EA BLADES )
ULTIMATEJUDGE - Rende accessibile il gioco via INTERNET!

## Mikro Mortal Tennis – (gli Skywards Software, che se li sono dimenticati)

Eh sì, il computer fa male, è quello che sostengo da parecchio tempo, ma, giunto al quinto anno di ingegneria informatica nessuno mi crede più. Pensate, i programmatori di MMT mi hanno scritto per chiedere i codici del gioco, dato che li hanno smarriti e io che sono buono per contratto non posso fare a meno che proporli. Mi raccomando, fate attenzione la prossima volta.
Per attivare un cheat mode, basta creare il disco salvataggi "MMTSaveDisk" (non e' necessario se il gioco e' stato installato su Hard Disk), entrare nel menu' "Load Saved Game" dal menu' principale e posizionarsi sul quindicesimo slot. A questo punto basta digitare una delle seguenti parolucce:
tapirismylove - Attiva il personaggio segreto (il tapiro) selezionabile nelle opzioni.
tapirinmovement - Attiva, durante il gioco, la possibilita' di vedere tutte le animazioni del tapiro, tramite la pressione dei tasti da 1 a 8.
manchesterunited - Attiva, durante il gioco, la possibilita' di saltare, vincendo, tutti gli incontri con la pressione del tasto 'HELP'.
moneyfornothing - Permette di iniziare una stagione con 5000 dollari.
reset - Disabilita i cheat mode attivi.
Xamcornuto – Abilita una piccola finestrella testuale che spiega come il personaggio in questione sia un mistificatore e quello che ha raccontato in apertura sia una balla colossale.
Attenzione!! Puo' essere attivato un solo cheat alla volta.

## SAM & IL DIRETTORE (messaggio da Faxas City)

Eh, la mania dei videogiochi è una delle peggiori jatture che ti potevano capitare; di cui a qualche anno perderai tutti i capelli, seguiranno a breve gli amici, le ragazze, la pazienza e il sonno. Solo allora sarai ritenuto degno di lavorare per noi. Ma passiamo ai tuoi problemi:
1)Perché vuoi andare dall'altra parte del tetto? Lassù devi solo utilizzare Max per sgagnare la corda.
2) Al Tunnel dell'Amore, unisci la torcia elettrica alla lampadina, zompa sulla barca e, a giretto avviato, seleziona la torcia: tasto sinistro per accenderla e spegnerla, resto del topo per direzionare il raggio. Sulla seconda colonna che supererai noterai delle scintille provenienti da una scatola di fusibili; mantenendo la luce accesa seleziona Max (basterà premere il tasto destro e scegliere il coniglio dall'inventario), gettalo contro la scatola elettrica e tutto l'affare si bloccherà.

## TOCA QUA

E' chiaro che non sarei a posto con la conoscenza tralasciando i codici che hanno fatto impazzire mezzo mondo e che si preparano all'imbesuimento dell'altra metà. Toca, signori, mica pizza e fichi. Dunque, da inserire al posto del nome, abbiamo:
CMGARAGE - le altre due macchine, col carro armato il clacson serve per sparare
XBOOSTME - il gioco gira alla velocità a cui sarebbe dovuto andare in origine con l'unico difetto che la macchina ad una certa velocità non sta più in strada
CMCOPTER - la visuale dall'elicottero
CMSTARS - un altro orizzonte
CMNOHITS - la tua macchina passa attraverso le altre macchine modello ghost
CMMICRO - visuale dall'alto
CMCHUN - sostituisce la visuale con le mani con una bellissima da go-kart
CMDISCO - disco fog
CMFOLLOW - la telecamera usata nella demo
CMLOGRAV - bassa gravità
CMTOON - orizzonte cartooneggiante
CMCATDOG - cani e gatti che vengono giù dal cielo
CMMAYHEM - incidenti esagerati
CMHANDY - mani grossissime
JHAMMO - tutte le piste
CMLOCK - disabilita il precedente

## QUAKE II – DAMMI TUTTO CIO' CHE PUOI!

Non mi sembrava onesto chiudere senza avere dedicato quel paragrafetto al soggettivo che farà impazzire la massa sino all'arrivo di Duke Nukem Forever, quindi accolgo con piacere lo spunto del simpatico lettore (il cui nome giace sepolto nella miriade di e-mail giunte a destinazione); chiaramente dovrete digitare quanto segue dalla solita console. Si aprano le danze:
give all – di tutto, di più!
give health – ENERGIA!
give weapons – cosa conta nella vita? Le armi! (questa la dedico a una spassosissima uscita del mio amico Hermes, durante una serata di quelle riflessive)
give ammo - la polveriera al completo
give armor – armatura a duscento!
give body armor – un misero +1 all'armatura
god – god knows
notarget – attiva/disattiva il notarget mode
noclip – idem per il clipping mode
give jacket armor – non è esattamente la giacca di renna
give blaster – Il blaster
give shotgun – "one shot" (by TMB)
give super shotgun – "one shot" (ancora TMB sempre più avvoltolato)
give machinegun – rattattattattà
give chaingun – rattattattattà 2
give grenade launcher – tira la bomba
give rocket launcher – il lanciamissiloni cattivo
give railgun – tant'è
give bfg10k – e chi se no
give shells – munitio shelliche in numero 10
give bullets – munitio bullettiche in numero 50
give cells – munitio celliche in numero 50
give grenades – munitio granatiche in numero 5
give rockets – munitio rockiche in numero 5
give slugs – munitio sluggiche in numero 10
give quad damage – quattro volte tanto!
give invulnerability – e chi ve pija?
give silencer – silenzio, il nemico vi ascolta!
give rebreather – fiato alle trombe!
give environment suit – non male la tutina
give ancient head – 'na crapa d'epoca
give adrenaline – pompa l'adrenalina pompa...
give bandolier – il bandoliero stanco...
give ammo pack – ammo' sto pacco?
give data cd – boh
give power cube – potere ai cubi!
give pyramid key – per aprire tutte le piramidi
give data spinner – this data is spinning around me
give airstriker marker – evviva la contraerea!
give blue key – mi dipingevo le mani e la faccia di blu
give red key – la chiave per i passionali
give security pass – per essere veramente fichi
give commander's head – la crapa è sempre la crapa
give power shield – scudo magnetico!
give armor shard – e chi non la vorrebbe?
give combat armor – per i veri combattenti!
Altri trucchi che dovrebbero fare faville nel gioco multiplayer, da attivare tramite il comando +set cheats 1 dal server:
point, wave, salute, taunt, flipoff, putaway.

## ULTIMA SOTTO AL MONDO (Massimiliano Maggiori, Emailandia)

Questa era pesante e kattiva e visto che il FBS sostiene che avrei dovuto giocarlo da piccolo e disoccupato, l'ho costretto a rispondere in vece mia; la prossima volta impara a sfottermi (il mio 286 dell'epoca era un signor computer!)!
La spada di Caliburn è divisa in due pezzi: la lama è al terzo livello e si trova solo prosciugando il bacino a SW tramite una leva nascosta; l'elsa invece si trova al quinto livello all'altezza delle tombe verso NE. Per poterli mettere insieme mi sembra si debba andare dal nano Shak al secondo livello. La Candela del Sacrificio è stata rubata ai cavalieri da Zak, un tizio che vive al terzo livello. Per poterla avere bisogna barattarla con una lanterna o con qualcosa che faccia luce. Il Vino della Compassione è al sesto livello, nascosto sotto al pavimento di una stanza che conosce solo un certo Dr. Owl, la rivelerà solamente dopo che un tizio muto al terzo livello sarà stato liberato. Comunque sia la camera è quella a est dell'atrio dell'Accademia, mattonella a sudest. La Key of Infinity si formerà unendo altre tre chiavi, quelle dell'amore, coraggio e verità. La prima si ottiene dando la foto di Tom a Judy del liv. 5 (da Bolinard, liv. 7); la seconda affrontando un labirinto al settimo livello e la terza cantando un mantra mezzo nascosto in una biblioteca (mi sembra FOLANAE FANLO). Byex.

## SCREAMER RALLY – SULLA PISTA NESSUNO POTRA' SENTIRVI GRIDARE (Alessandro "Gizmo" Gori e Gianluca dal Brun, Emailandia)

Questi sono dalla Befana, che non ha voluto essere da meno rispetto all'amico Babbo; vanno intromessi dopo l'inserimento delle iniziali (quando si sceglie arcade/campionato/opzioni,....) e sono:
TRAMO - Tutti i tracciati
CARBO - Macchina speciale (Deltone Integrale)
LEALL - Tutti i campionati
XAMVAINTRAM – Non è vero niente, era per fare colore

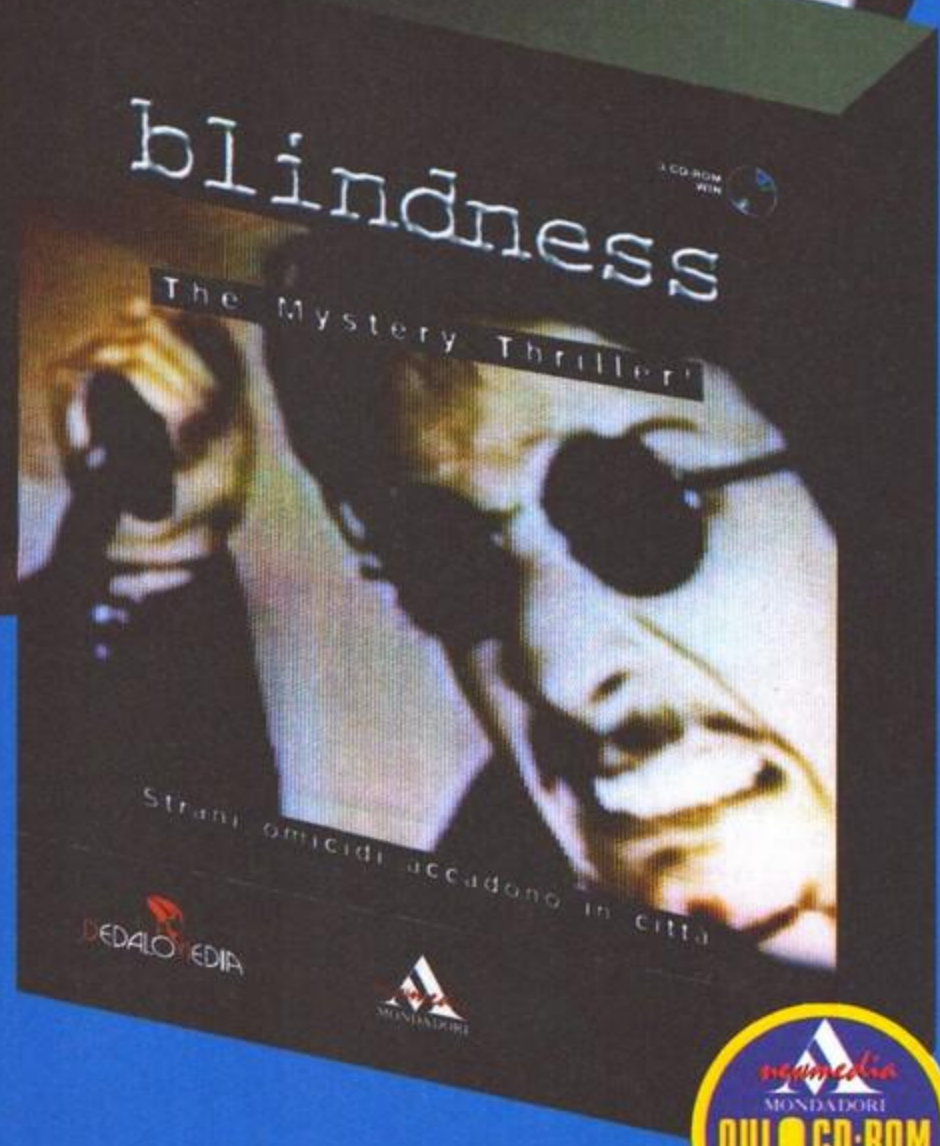
## REALMS OF THE HAUNTING – E' APERTA LA CACCIA! (Davide Stevanato, Trofarello –TO)

Stanza dei diamanti, Raquia. Chiappa tutte le gemme (devi usare il tasto Home per la rossa). Ora, grazie al tasto osserva il pentagramma sottostante e, dopo aver cliccato su una delle gemme, posizionala nel punto opportuno, ripetendo il processo per ognuna. R sta per rosso, O per arancione, Y per gialla, G per verde, I per blu scuro, B per blu chiaro e V per viola. Otterrai una chiave.
Ora spostati sino alla porta con la faccia e pronunzia "Spirit". Entra e chiappa la pozione calda, che utilizzerai sul pavimento della stanza ghiacciata. Dopo averlo fatto, prendi il bracciale e, nella stanza dal pavimento buffo, utilizzalo per proseguire. Apri l'altra porta entra e apri l'armadietto (con la chiave arcobaleno, mi pare) per recuperare pozione e gemma. Questa è la gemma che incastrerai nell'intaglio; quando il blocco scenderà, salta sopra e, una volta che sarà salito, prosegui sulla piattaforma di vetro sino al corridoio successivo.

www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia www.mondadori.com/newmedia

# GIOCATE

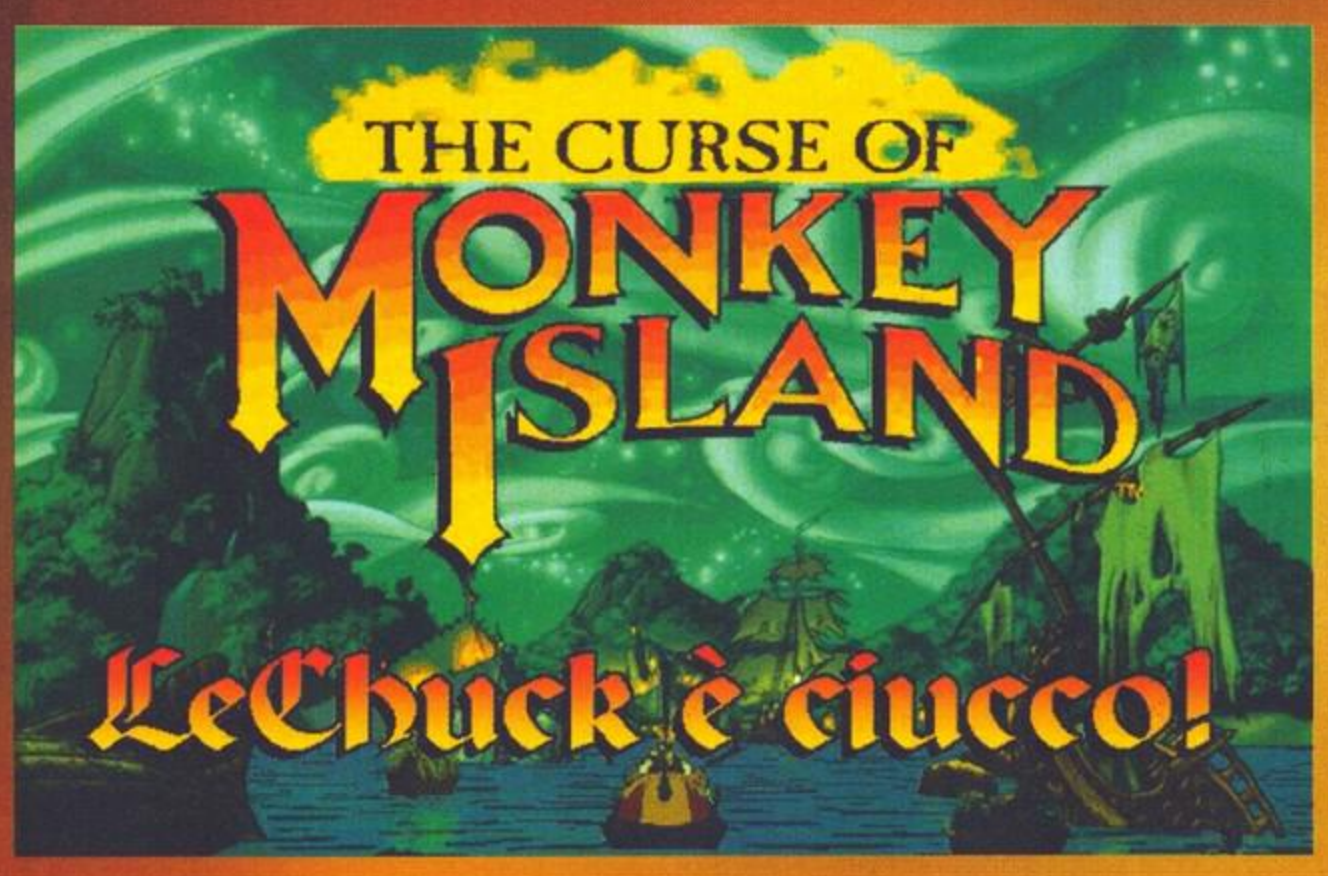
## UN THRILLER DA BRIVIDO CON TRE CD ROM MONDADORI NEW MEDIA




**BLINDNESS**

Il primo film-game interattivo.
Un mystery intricato, in cui è il suono a guidarti alla scoperta della verità.
Vincitore dell'International Emma Award 1996.
3 CD ROM per Windows L. 99.000 (IVA inclusa)

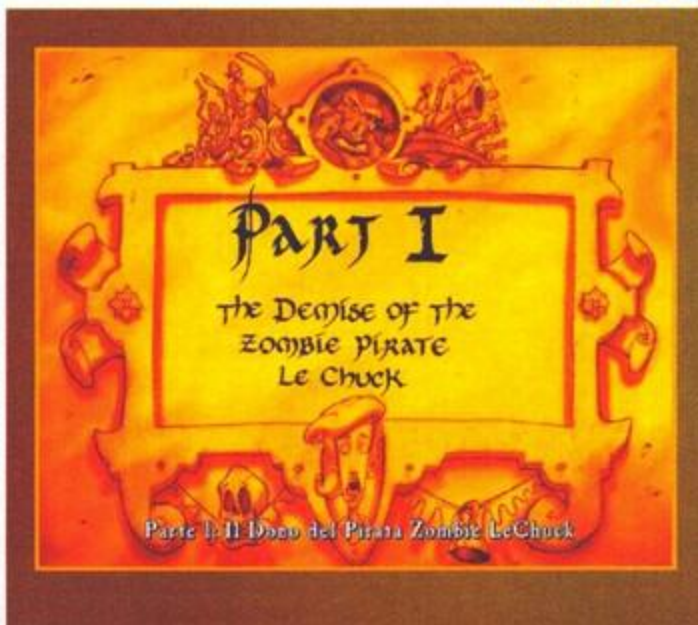
Nelle migliori librerie
e computer shop




**Allora ciurma, dopo che, il mese scorso, vi siete appisolati davanti al camino sognando di avventure nei mari caraibici, grazie alle poderose soluzioni dei primi due capitoli della saga, ora, a grande richiesta di questo mio stupendo pubblico, è venuto il momento di tagliare la testa anche al terzo. Qual è il segreto dell'Isola della Scimmia? Che significato ha il misterioso parco di divertimenti apparso nel drammatico finale del secondo episodio? Quella che vedo alle vostre spalle non è forse una scimmia a tre teste? A queste e numerose altre questioni primarie d'esistenza, risponderete, sfogliando quanto segue in assoluto e religioso silenzio. Ed io non mi fermerò a consigliarvi di raccogliere questo o quell'altro oggetto, parlare con tutti i personaggi o evitare di scaccolarvi davanti al monitor per non smarrire l'intensità narrativa dell'evento, sono fatti vostri. Quello che mi preme, piuttosto è portare il ringraziamento doveroso e l'iscrizione alla hall of fame degli avventurieri di ogni tempo a nove uomini, il cui talento è forse paragonabile solamente alla devozione verso questa stupenda rivista (messaggio promozionale); signore e signori, sto parlando di Emanuele Laface (primo assoluto in tutto il mondo), Luca 'Khelben' Metti, Marco Filippetti, Andrea Turtù, Alessio Fabbri, Alessio "Firebird" Zurru, Marco "Top Gun" Botta, Stefano e Paolo Angius, sotto con gli applausi. E ora che avete scaldato le mani, se siete tra quelli che hanno solcato i mari da Trinidad a Tortuga, se l'anello di fidanzamento che avete dato a Elaine è maledetto e siete convinti che dietro a tutto questo ci sia il pirata non-morto LeChuck, non vi resta che gustarvi quanto segue!**

***Massimo 'XAM' Svanoni***

## PARTE PRIMA : IL DONO DEL PIRATA ZOMBIE LECHUCK

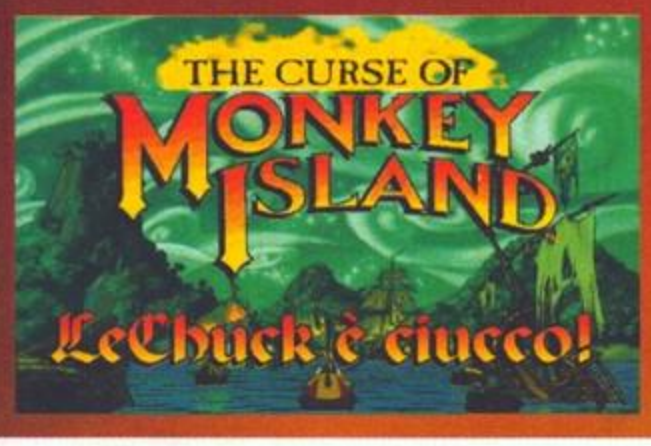



Dopo la presentazione al limite del demenziale vi ritroverete nella stiva della nave, presumibilmente prigionieri di un piccolo e innocuo ometto. Parlate al pirata che si rivelerà essere Wally (vi ricordate il cartografo di Monkey Island 2?) e fatevi consegnare gli opuscoli, quindi convincetelo che il pirata non è il suo mestiere e invitatelo ripetutamente a spararvi. Non ne avrà il coraggio e si metterà a piangere, come un Bossetti in preda a crisi mistica. Prendete l'uncino di plastica e lo scovolo e uniteli per ottenere un arpione. Utilizzate allora il cannone per affondate le quattro barche pirata che si sono lanciate all'arrembaggio del fortino di Elaine. Affacciatevi all'esterno della nave, per godervi un gustosissimo dialogo con Murray, il teschio, per poi raccogliere i rottami con l'arpione. Tornati dentro la stiva, tagliate la corda legata al cannone usando la sciabola e fate di nuovo fuoco con la potente arma. Dopo il terrificante rinculo, vi ritroverete nella camera del tesoro della nave. Raccogliete il sacchetto sul pavimento e usate l'anello col diamante-paura per tagliare il vetro dell'oblò. Un getto d'acqua di quelli che perforerebbero la simpatia del Silvestro vi scaglierà dapprima contro la parete, quindi verso la libertà. Avrete, a questo punto, la bella pensata di donare il superanello da 10 stipendi alla vostra amata, giusto per scoprire che il suddetto è soggetto a una terribile maledizione e trasformerà la ragazza dei vostri sogni in un altrettanto incantevole statua di oro massiccio. Dinanzi al quesito 'Meglio il denaro o l'amore?' opterete per la seconda alternativa e deciderete di trovare il sistema per liberare la bella governatrice dall'incantesimo (i venali possono anche fermarsi qui).

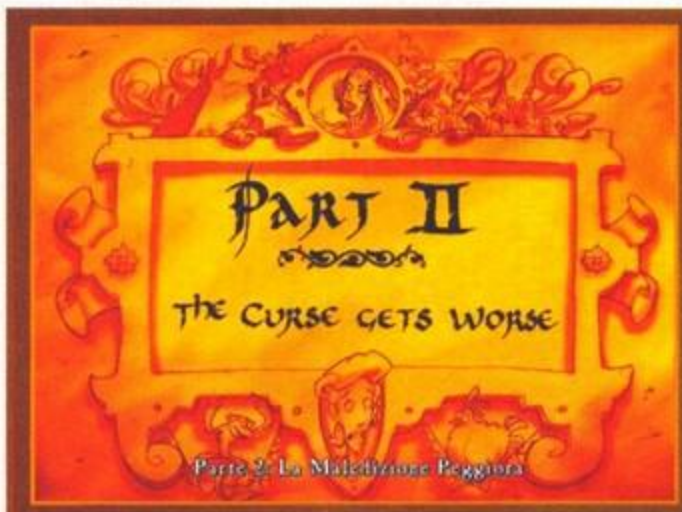
Ehi, ma allora la storia del Luna Park era una bufala! Certo, certo, le cose sono un poco più incasinate di come appaiono, giocate e vedrete!

Quanti sistemi esistono per raggiungere l'apertura sul ponte della nave dalla stiva; ce ne sarebbero parecchi, ma i programmatori hanno scelto quello più demenziale: forate l'oblò e farsi spingere dal getto d'acqua verso la superficie.

Ah, le donne, più le tratti bene, più ti trattano male!




## PARTE SECONDA : LA MALEDIZIONE PEGGIORA




Dopo che avrete espresso tutta la vostra costernazione dinanzi al danno compiuto, raccogliete il tizzone ardente da terra e procedete in una delle due direzioni. La prima cosa che ogni buon pirata farebbe in una situazione simile, sarebbe quella di andare a fare una visita alla maga voodoo, per riempirla di domande più o meno legittime; andate dunque alla palude, parlate con Murray (vi rivolgerà la parola semplicemente se procederete in direzione del relitto) e poi entrate nel relitto. Inserite una moneta di legno nel distributore di gomme per averne un pacchetto, prendete lo spillo dalla bambola voodoo e la colla, poi tirate la lingua dell'alligatore e parlate con la sacerdotessa voodoo per sapere come far tornare normale Elaine. Scoprirete così che avete bisogno di un anello di splendore eguale a quello che le avete dato (non maledetto ovviamente), anello che vi attende ansioso su Blood Island. Per raggiungerla, tuttavia, vi occorre una nave, un equipaggio e la mappa di Blood Island, ossia la solita terna di incombenze da inizio avventura.

Oplà, laddove non arriva l'altezza, arriva l'ingegno; cosa manca nella schermata del barbiere? Ma è naturale, il fermacarte e Higgis e le due cose sono naturalmente connesse!

Nel frattempo Elaine verrà rubata dai pirati, quindi al già cospicuo gruppo di compiti delle vacanze, dovrete aggiungere anche il recupero della bella dama dorata. Andate nella città di Puerto Pollo ed entrate nel teatro (l'edificio grande con la torre dell'orologio) passando per l'entrata laterale a sinistra. Esaminate la giacca da pirata appesa all'appendiabiti, quindi prendete il guanto dalla tasca e i pidocchi dal colletto, poi raccogliete la bacchetta magica, per utilizzarla immediatamente sul cappello e recuperare il libro che apparirà. Date un'occhiata alla cassa sul pavimento vicino all'ingresso e, in particolar modo all'adesivo, quindi proseguite verso destra e scambiate due chiacchiere con l'attore, che, oltre a rifiutare la vostra presenza a qualsiasi livello nella rappresentazione, vi farà il nome del suo agente, unico bipede in grado di guidarvi a Blood Island. Uscite dal teatro, andate dal barbiere per parlare con i pirati e con il capitano Rottingham. Mettete i pidocchi sopra al pettine che il barbiere appoggia sul tavolino e vi sbarazzerete del borioso capitano, per incontrarlo in una fase successiva. Parlate anche con il barbiere e accomodatevi sulla sedia, per rimettervi in sesto la capigliatura. Tirate la maniglia e, con un calcio ben assestato, raccogliete il fermacarte (stando seduti), poi, quando il simpatico Higgis sarà scomparso nel retrobottega in cerca di un altro fermacarte, tirate ancora la maniglia tre volte e prendete le forbici sul soffitto. Scendete e andate a dare un paio di pacche sulla schiena (tramite l'azione 'spingi') al vecchio Bill Tagliagole per fargli sputare la caramella che sta ruminando e raccoglietela.

La pancia del serpente non è esattamente il luogo dove passerei le mie vacanze; Guybrush deve pensarla allo stesso modo, dato che sta cercando in tutti i modi di provocare la nausea al povero invertebrato. Ehi, sembra che ci sia riuscito!

Se avete parlato a sufficienza con i tre pirati, avrete capito che dovete affrontare tre prove per farli unire al vostro equipaggio. Una delle prove consiste 'nell'insultare sufficientemente' Edward (il pirata magro) e batterlo in duello; non mostrerà di gradire particolarmente i vostri insulti (il Bossetti avrebbe certamente avuto maggior successo), quindi schiaffeggiatelo con il guanto per sfidarlo. Quando vi avrà condotto sulla collinetta per la singolar tenzone, non scegliete alcuna delle tre pistole come arma, ma chiudete il cofanetto centrale e optate per il banjo. Dovrete semplicemente ripetete ognuna delle combinazioni di note suonate da Edward (nel mio caso la combinazione era la seguente: seconda corda a partire dall'alto 4-2-2 per la prima sonata; 4-4-3-4-4 per la seconda; 1-2-1-5-2-6 per la terza) e, quando inizierà a suonare da solo a una velocità impossibile, correte a prendere una pistola e sparate al suo banjo per vincere il duello (sarà riconosciuta la vostra disonestà!). Ora andate dal ragazzo della limonata e compratene un bicchiere: vi trufferà, infatti il boccale è senza fondo. Tagliate, con la forbice, il fiore di ipecacuana (un fiore dal quale si estrae un medicinale per provocare nausea) e proseguite con il sottobosco per liberare il passaggio. Arrivati sull'altura leggete il cartello e subito verrete inghiottiti da un serpente taglia forte. Prendete tutti gli oggetti nel suo stomaco, mettete il fiore di ipecacuana in infuso con lo sciroppo d'acero per ottenere uno sciroppo di ipecacuana e versate lo sciroppo nella gola dello sventurato invertebrato che, nauseato dalla vostra poco digeribile presenza, vi sputerà nelle sabbie mobili. Raccogliete la canna conficcata nella sabbia e la spina della pianta, che unirete per farne una cerbottana. Agganciate poi il fermacarte al palloncino d'elio, soffiate per spostarlo proprio sopra al ramo che trattiene la liana e poi fatelo scoppiare sparando con la cerbottana. Riuscirete così a prendere la liana per uscire dalle sabbie mobili e arrivare alla baia.

Immobile nelle sabbie mobili (bel gioco di parole, nevvero?), il buon pirata ha tutto il tempo per prendere la mira e forare il palloncino che regge il fermacarte (la pietra); è l'unico modo per recuperare la liana: il pollastro sullo sfondo osserva annoiato.

Il vecchio trucco della scimmia a tre teste è sempre il migliore per convincere qualcuno a voltarsi; in questi sette anni l'ho utilizzato tante di quelle volte che se dovessi pagare i diritti d'autore, finirei con l'ipotecare la casa!

Non potrete però raggiungere la nave perché la barca a remi ha un bel buco (la macchina del gatto ha un buco nella gomma!). Tornate a Puerto Pollo ed entrate nella locanda, dove finalmente potrete mostrare la prenotazione (trovata nel serpente) e parlare al pirata. Terminato il dialogo, prendete la teglia da torte, la forma per biscotti e un biscotto al burro. Rosicchiandolo come novelli roditori, scoprirete le sorpresina, nella simpatica forma di una nutrita falange di anellidi dal fare piuttosto vorace; posateli sul pollo schifoso perché venga dilaniato (laddove il metallo falliva!) e riveli al suo interno la tessera dello Zolfo Beach Club (il cuoco ne era membro e aveva smarrito la tessera in cucina, mentre preparava uno dei suoi manicaretti). Spingete l'avventore silenzioso e recuperate il coltello conficcato nella sua schiena, sbattendovene di Grim Fandango e dei suoi amici. Ora offrite la caramella al pirata che, nel tentativo di avere la meglio, si spaccherà il dente d'oro. Dategli una gomma da masticare e, non appena produrrà la bolla, scoppiatela con lo spillo. Il prezioso dente zampillerà sul pavimento e voi potrete raccoglierlo; tuttavia non sarà facile uscire indisturbati, dato che il cuoco pretenderà di riavere ciò che è suo. Masticate allora una gomma e attaccateci sopra il dente; ora inalate il palloncino d'elio e masticate una nuova gomma, producendo un bel palloncino. Così facendo la vostra bolla volerà fuori dalla finestra assieme al dente d'oro, per scoppiare proprio in corrispondenza del condotto per l'acqua piovana. Uscite indisturbati e usate la teglia con la

Che c'è di più fastidioso della gomma da masticare spiaccicata sulla barba? Non so, a me la barba non cresce neppure a innaffiarla, chiedete al Gaburri. L'espediente è servito per recuperare il prezioso dente d'oro del cuoco che andrà trafugato all'esterno con un sistema simile (vi sarà utile il palloncino ripieno d'elio).

pozzanghera per trovare il dente. Portatelo a Bill Tagliagole per dimostrare che siete in grado di recuperare del tesoro e costui si unirà al vostro equipaggio (c'è un bel bug che permette di uscire dalla locanda con il dente d'oro nell'inventario: date la caramella e poi la gomma al pirata, scoppiate la bolla e prendete il dente d'oro. Ora masticate una gomma e offritela al pirata che la rifiuterà. Misteriosamente il pirata si metterà a masticare un'altra gomma ! A questo punto attaccate il dente alla vostra gomma e scoppiate la bolla del pirata in modo da far cadere un altro dente d'oro. Senza prendere l'altro dente uscite dalla locanda. Il pirata vi fermerà e vi prenderà il dente che avete nell'inventario, ora prendete quello per terra e uscite. Sfortunatamente non potete darlo a Bill, quindi è necessario seguire il procedimento 'normale', comunque rimane un bug non da poco che la LucasArts si è lasciata sfuggire!).

Per superare la terza prova dovete battere Haggis nel lancio del tronco (la sua è una tradizione scozzese, a dispetto dell'accento). Andate sulla collinetta erbosa e tagliate il cavalletto in modo da far cadere la botte di rum, poi incendiate la scia di rum con il tizzone ardente e farete così saltare in aria l'albero di gomma che cadrà proprio sopra la pila di tronchi. Potendo usare un tronco di gomma, siete sicuri di vincere, quindi tornate dal barbiere e sfidate Haggis, che, non accorgendosi del piccolo trucco (in quanto demenziale personaggio di una demenziale avventura grafica), si dichiarerà battuto, garantendovi il suo supporto.

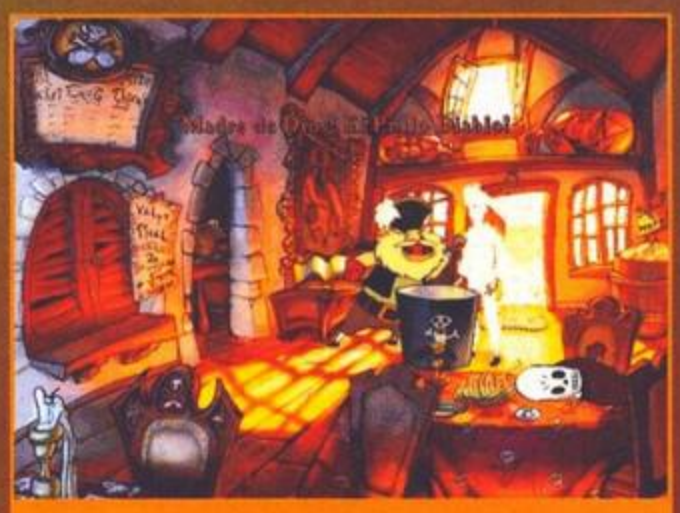
Che caspita significa 'Pappapisshu'? Le cinghiate sulle natiche fanno decisamente male al cabaña boy.

L'equipaggio è ora al completo, ma vi manca ancora la mappa, la nave per salpare verso Blood Island, senza contare il recupero della bella avvoltolata d'oro! Tornate sulla collinetta e usate la forma per biscotti con l'albero di gomma rimasto per ottenere un tappo di gomma. Andate alla baia, cospargete il tappo di colla e poi tappate il buco della barca. Remate fino alla nave pirata e, prima di salire a bordo, tagliate l'asse di legno col coltello. Dopo essere stati catturati, incatramati e impiumati vi ritroverete sulla spiaggia con le sembianze de 'El Pollo Diablo'. Senza lavarvi sotto la cascata andate nella locanda per fare visita al vostro amico cuoco, nemico giurato del terribile demone. Il pirata, avendo un conto in sospeso col Pollo Diablo, vi stordirà e vi metterà in pentola: sarete trasportati proprio all'interno della nave pirata e precisamente nella stanza del capitano. Utilizzate il libro del ventriloquo con la scimmia in modo da ordinare al signor Fossey di abbandonare la nave assieme all'equipaggio per un po' di tempo. Dopo che Fossey se ne sarà andato, prendete la mappa del tesoro, uscite passando dall'oblò e tornate in città. Ora anche la nave è a vostra disposizione. Andate a teatro passando per la solita entrata e salite al piano superiore dove ci sono i riflettori. Tirate la maniglia e premete i bottoni nella combinazione specificata dalla mappa, considerando i bottoni come punti cardinali (quindi, ad esempio, il pulsante in basso a destra, corrisponderà a 'sud-est'). Così facendo illuminerete con una X la lapide sul palcoscenico, scoprendo in tal modo il nascondiglio di Elaine. Scendete e ungete con il grasso di pollo del pentolone le palle da cannone dentro il baule, poco prima del numero di fulgido cabareT, a base di roba da ridereT allo stato puro. Terminata la mestizia, andate sul palcoscenico a dissotterrare Elaine (o, per lo meno, la sua dorata immagine).

Ora andate a Cabaña e mostrate la tessera di socio al Cabaña boy, che sarà costretto a trattenere la boria e resistere alla tentazione di sfottervi a sangue. Prendete tre teli e bagnateli nel portaghiaccio, per farli schioccare sulle natiche del triste Cabaña boy di cui poco fa e, dopo la sua precipitosa fuga, prendete l'olio. Proseguite sulla spiaggia e cercate di raggiungere il bagnante. La sabbia sarà troppo calda per passarci sopra, quindi disponete i tre teli bagnati per terra e camminateci sopra (prima che si incendino!). Parlate con il bagnante, che si rivelerà essere Palido Domingo (agente teatrale, l'unico in grado di condurvi a Blood Island) e prendete il boccale dal suo bianco ventre molliccio. Passate per il cancello, tornate in città e andate dal ragazzo della limonata. Scambiate i boccali e ordinate una limonata; il ragazzo si imbruttirà quando si accorgerà che avete scoperto la sua truffa e saluuuuterà, dandovi modo di recuperare la brocca per riempirla immediatamente di tintura. Tornate dal bagnante, appoggiate il boccale senza fondo sul suo pancione e riempitelo di tintura, in modo da simulare la scottatura. Dopo che il bagnante si sarà girato, versate l'olio sulla sua schiena: la pelle bollirà e potrete recuperare la mappa tatuata. Non vi resta altro che salpare alla volta di Blood Island!

Ecco uno scherzo niente male: versare olio per fritture sulla schiena bollente di un bagnante appisolato sotto al sole. Segnatevelo per la prossima estate!

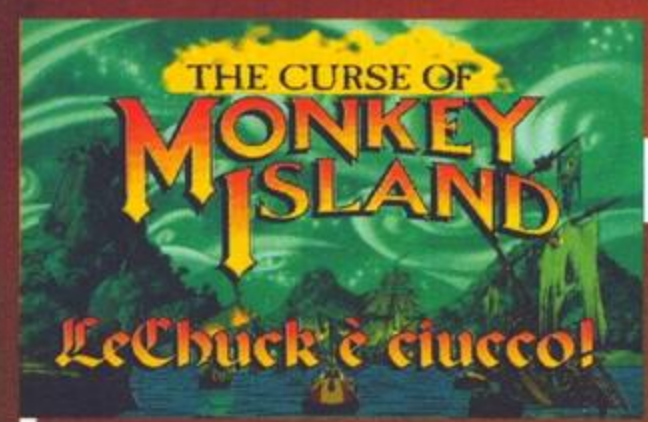
La situazione non è tra le più rosee, ma se non segate il ponte potrebbe anche peggiorare: l'equipaggio della nave vi costringerebbe infatti a camminare sopra i pescecani affamati!



El Pollo Diablo! Esiste un essere più temibile di lui?

Grazie al libro del ventriloquo, potrete prendervi gioco di quel folle del signor Fossey e liberarvi dell'equipaggio della nave; rimane da scoprire dove è nascosta la statua di Elaine.

Le vedete le luci? Bene, pigiate i pulsanti nell'ordine prescritto dalla mappa (associando a ciascuna direzione il corrispondente punto cardinale) e vedrete apparire la solita X proprio nel punto in cui dovrete scavare.




## PARTE TERZA: TRE VELE AL VENTO

All'inizio del viaggio, lo scarsicrinito capitano Rottingham vi ruberà la mappa mentre il vostro fidatissimo equipaggio sarà occupato a guardare le balene. Per riprendervela dovrete affrontarlo prima in una battaglia navale e poi in un duello a insulti. Prima però dovrete imparare gli insulti più efficaci e comprare dei cannoni migliori. Decidete quindi se usufruire dell'aiuto dell'equipaggio nei combattimenti navali (senza aiuto è più divertente) e poi, guardando la mappa, raggiungete le navi contrassegnate con il punto di domanda. Per ogni capitano sconfitto in duello ricaverete del denaro necessario a comprare nuovi e più potenti cannoni a Puerto Pollo. Quando conoscete un buon numero di insulti e avete la massima potenza di fuoco andate, all'assalto di Rottingham e riprendetevi la mappa.
Visto che sono in serata-bontà vi riporto ben due liste dall'indubbia utilità.
I modelli disponibili (ciascuno è recuperabile dopo una vittoria) sono i seguenti:

L'Amico del Bucaniere
Boom-Master
Sforacchiatore Deluxe
Flagello 2000
Mister Massacro
Macellomatic T-47

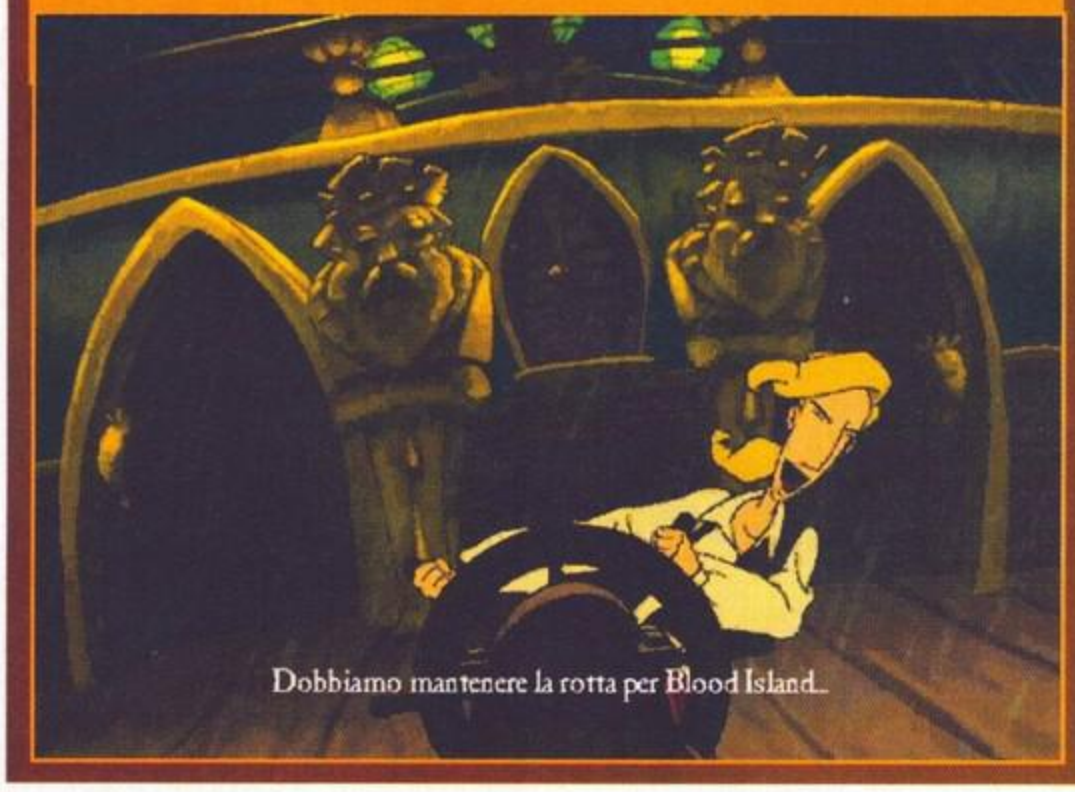
La seconda lista è anche la più importante e riguarda l'elenco di insulti ai piratoni di variabile cattiveria:
Ogni nemico io l'ho sempre annientato - Col tuo fiato, sicuramente l'avrai soffocato
Sei più repellente di una scimmia in negligèe - Somiglio TANTO alla tua fiancèe?
Ucciderti sarebbe un trascurabile omicidio - Allora uccidere te sarebbe un trascurabile fungicidio
Sei il mostro più orrendo mai creato - Un po' come le ragazze che hai corteggiato
Ti infilzerò come un porco in un buffet - Quando avrò finito con te, sarai un filetto grillè
Preferisci essere sepolto o cremato? - Con te in giro preferirei essere affumicato
Quando tuo padre ti ha visto dev'essere rimasto basito - Il mio almeno può essere reperito
Mai visto uno spadaccino più goffo di te! - Avresti potuto ma eri troppo impegnato nel macramèe
Somigli a quel fesso di mio zio Vito - Tua zia troverebbe il paragone alquanto ardito
Non avrò pietà per te! - A quanto pare non ne hai neanche per te!
Non potrò dormire finché non ti avrò massacrato - Forse dovresti passare al decaffeinato
En garde! Touché! - Oh, basta coi clichè
In tutti i Caraibi, per le mie grandi imprese vengo celebrato - Peccato che sia tutto inventato
Davanti alla mia faccia devi restare impietrito - Oh, dovrei fare un paragone ardito
Un motteggio più arguto del mio non c'è - Certo, chi può avere un fiato più fetente di te?

E, infine, vera chicca tra le chicche, le giuste contromosse agli insulti di Rottingham:

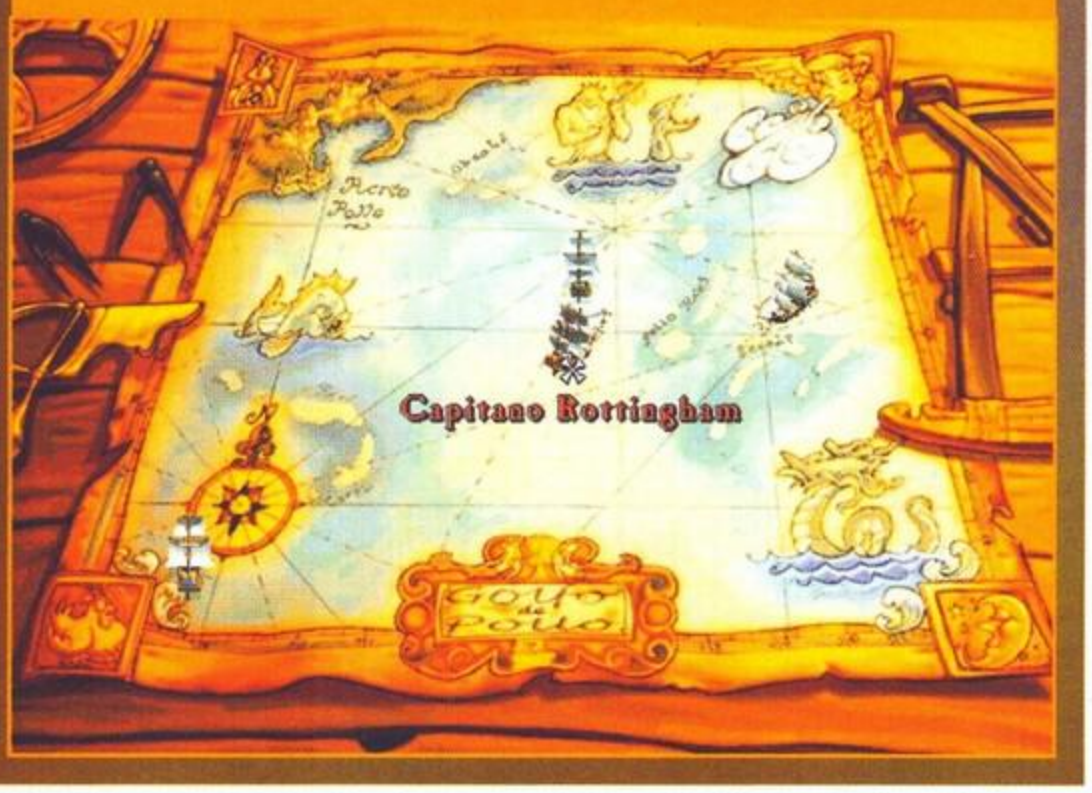
Non avrò pietà di te - A quanto pare non ne hai neanche per te
Mai prima d'ora ho incontrato un tale mollusco bollito - Oh, dovrei fare un paragone ardito
Il tuo aspetto lascerebbe un porco nauseato - Un po' come le ragazze che hai corteggiato
Alla fine il tuo corpo sarà marcio e ammuffito - Allora uccidere te sarebbe un trascurabile fungicidio
Hai il sex-appeal di uno sharpèe - Somiglio TANTO alla tua fiancèe
Ti lascio scegliere se essere sbudellato o decapitato - Con te in giro preferirei essere affumicato
Tua madre porta il toupè - Oh, basta coi clichè
Non riuscirai nemmeno ad avvicinarti a me - Certo, chi può avere un fiato più fetente di te ?
Sei la vergogna del tuo casato, Je suis inorridito - Il mio almeno può essere reperito
I miei assalti hanno lasciato un intero arcipelago spopolato - Col tuo fiato sicuramente l'avrai soffocato
Nessuno potrà salvarti quella pelle da pollo denutrito - Tua zia troverebbe il paragone alquanto ardito
Mai visto un mentecatto come te - Avresti potuto ma eri troppo impegnato nel macramè
La mia abilità con la spada è un fatto assodato - Peccato che sia tutto inventato

Rottingham, nella sua nuova versione scarsicrinita (colpa vostra, ricordate?), deciderà di vendicarsi, rubandovi la mappa per Blood Island.

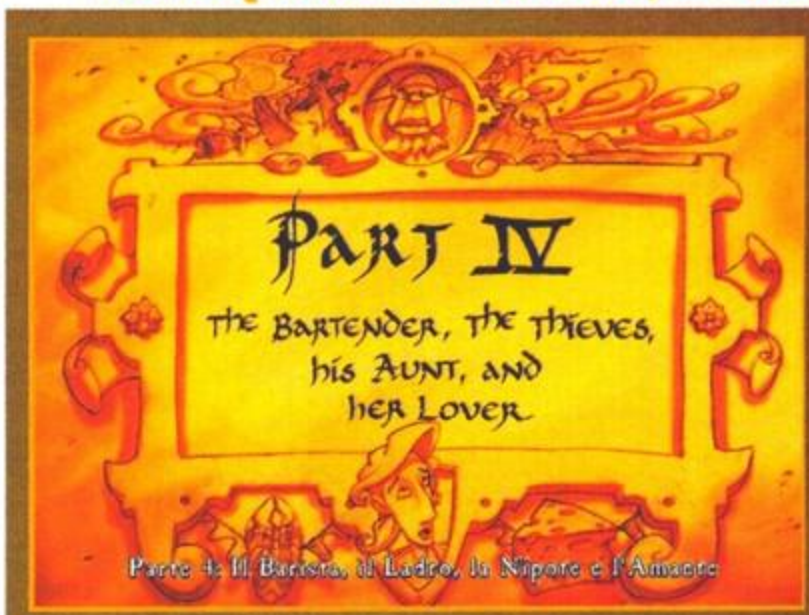
Che cosa può capitare in un gioco d'avventura ambientato nei Caraibi all'epoca dei pirati, con tante navi e tanto mare burrascoso? Come dite, una tempesta? Ma dai!


Dobbiamo mantenere la rotta per Blood Island...

Il gioco è semplice: segate tutti i pirati che vi capitano a tiro e, quando avete recuperati i cannoni della massima potenza (quelli che monta anche il vostro nemico numero uno), sfidate Rottingham.



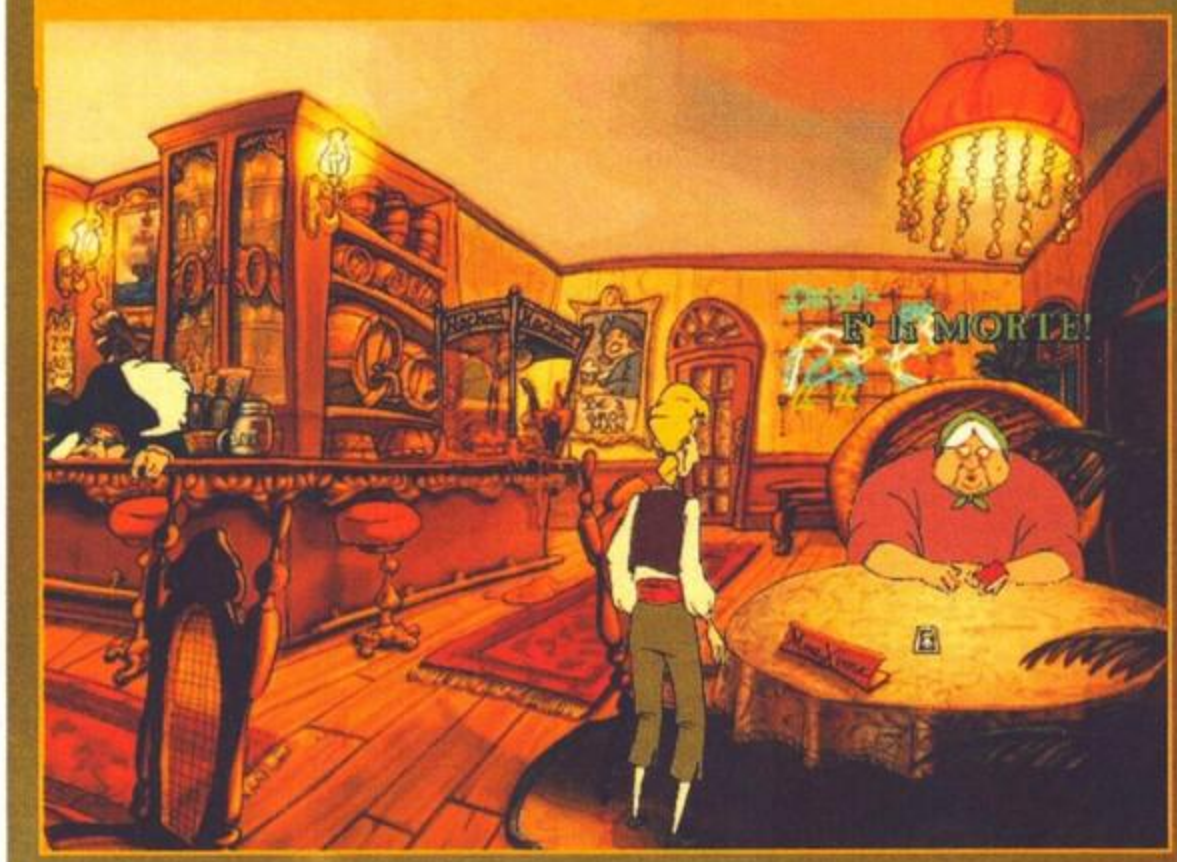
## PARTE QUARTA : IL BARISTA, IL LADRO, IL NIPOTE E L'AMANTE




Dopo la tempesta vi sfracellerete su Blood Island e il vostro portentoso equipaggio deciderà di abbandonare la pirateria e tornare su Plunder Island per mandare aventi la boutique. Parlate a Haggis e chiedetegli cosa è disposto ad accettare (ebbene sì, è un gioco molto cruento!) in cambio della lozione; risponderà che necessita di catrame per imballare ben benino la nave. Preso atto della cosa, raccogliete la bottiglia nella sabbia abbandonate la spiaggia, per esplorare la misteriosa isola vulcanica.
Andate al cimitero (che si trova nella zona centrale dell'isola, ma dovreste aver esplorato a fondo prima di leggere, non è così?) e proseguite fino a imbattervi nel capanno del becchino. Raspategli immediatamente lo scalpello e la mazzetta, quindi date il biscotto al cane imbruttito e, mentre vi addenterà sino al gomito (dagli una mano e si prendono il braccio!), prendetegli un po' di pelo (non usate la forbice con il cane perché, a causa di un altro bug, si verificherebbe un errore e si avvoltolerebbe il gioco, in stile TMB formato sbronza). Ora che avete recuperato questi primi oggetti, andate all'hotel, entrate nel ripostiglio e, dopo aver raccolto la calamita sul frigo, strappate un pezzo di formaggio usando lo scalpello. Uscite dal ripostiglio e prendete il cuscino dallo sgabello, il libro di ricette (è accanto ai sottaceti, che lascerete dove stanno, pena arrotondamento del ventre) e gli opuscoli. Parlate con Madame Xima e fatevi predire il futuro con i tarocchi per cinque volte; il vostro destino è chiaro come un bianco d'uovo! Dunque mettete da parte la mestizia e raccogliete le cinque carte della morte che vi spettano (in realtà dovrete ricorrere al solito trucco della scimmia a tre teste, che, a forza di ripetere, inizia ad avere effetti strani; pensate, sono riuscito a vedere con i miei occhi la mutazione genetica del Duspa: tre teste – di cui una laziale, una vera jattura – e persino la coda. O forse è colpa della vodka!).
E' il momento di fare una visita al villaggio, dove vi aspetta una nutrita tribù di cannibali vegetariani. Arrivati ai piedi del vulcano, prendete il blocco di tofu, la tazzina, il succhiello e proseguite verso l'apertura. Parlate con Lemon Head e chiedetegli informazioni riguardo al vulcano e alla cerimonia, quindi usate lo scalpello sul blocco di tofu per ricavarne una maschera e indossatela. Avrete finalmente accesso al rito in qualità di ospite d'onore! Dopo che avrete assistito alla cerimonia vegetariana – il vulcano non gradisce la carne - gettate il formaggio nella lava per far eruttare la povera divinità (è allergica al latto-sio!). Siete curiosi di vedere l'effetto della colata di lava? Pazientate e fatevi prima un giro sulla spiaggia, appoggiate il cuscino sulle rocce e colpite l'albero di gomma con la mazzetta per far cadere l'uovo. Raccoglietelo e andate al mulino a vento. Nella splendida locazione, prendete un peperoncino dalla pianta alla base della costruzione e tornate all'hotel, lasciando per il momento perdere l'idea di raggiungerne la cima.
Mettete il formaggio che vi è rimasto dentro la pentola sul barbecue – riscaldato dalla lava - per farlo sciogliere e ricavarne una specie di catrame (infatti il formaggio nella macchina per i nachos dimostrava le stesse proprietà) con il quale Haggis potrà riparare la nave. Ora potete prendere la lozione per le mani, che vi servirà più tardi.
Tornate all'hotel, leggete l'appendice A del libro di ricette e date i tre ingredienti (l'uovo, il peperoncino e il pelo di cane) necessari al barista sbronzo per preparare un anti-sbronz, l'unico vero e insostituibile antidoto alla crisi del post-bevuta (andrebbe a ruba in reda!). Prendete l'anti-sbronz rimasto e ordinate un drink con un ombrellino, per recuperare l'utile oggetto. Poi ordinate un altro drink, versateci dentro un po' di anti-sbronz e bevete. Come tutti sanno, è pericoloso mischiare e l'effetto sarà quello previsto da Madame Xima, o quasi; cadrete a terra svenuti e, credendovi morto, il becchino vi chiuderà in una bara all'interno di una cripta. Dopo il falso finale con tanto di titoli di coda, aprite la bara con lo scalpello e recuperate i chiodi. Aprite anche la bara centrale per liberare una vecchia

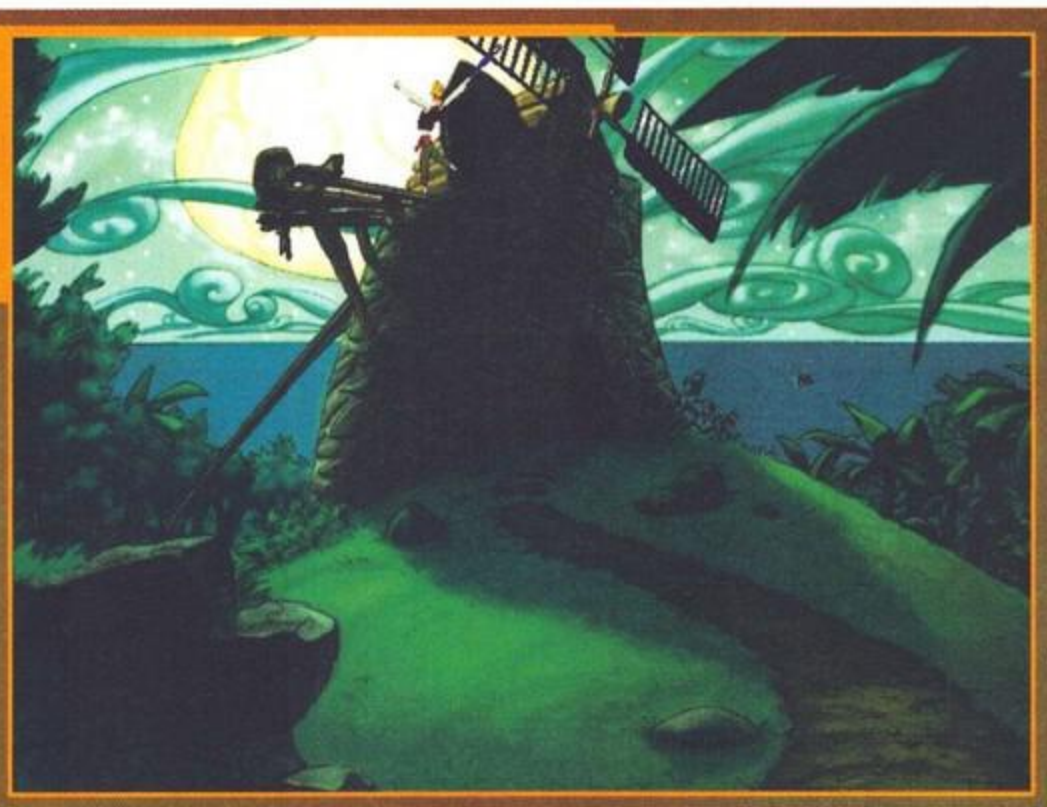
Ecco la stupenda isola di Blood Island; quello che vedete evidenziato è il cimitero, ma l'isola è ancora lungi dal suo aspetto definitivo: diciamo che dovrete escogitare un sistema per far eruttare quell'inquieto vulcano.

Madame Xima rimane uno dei migliori esempi viventi di occhio pecoro e, disgraziatamente, le sue previsioni si riveleranno esatte. Come, si può morire in un'avventura Lucas? Eh sì, i tempi cambiano!



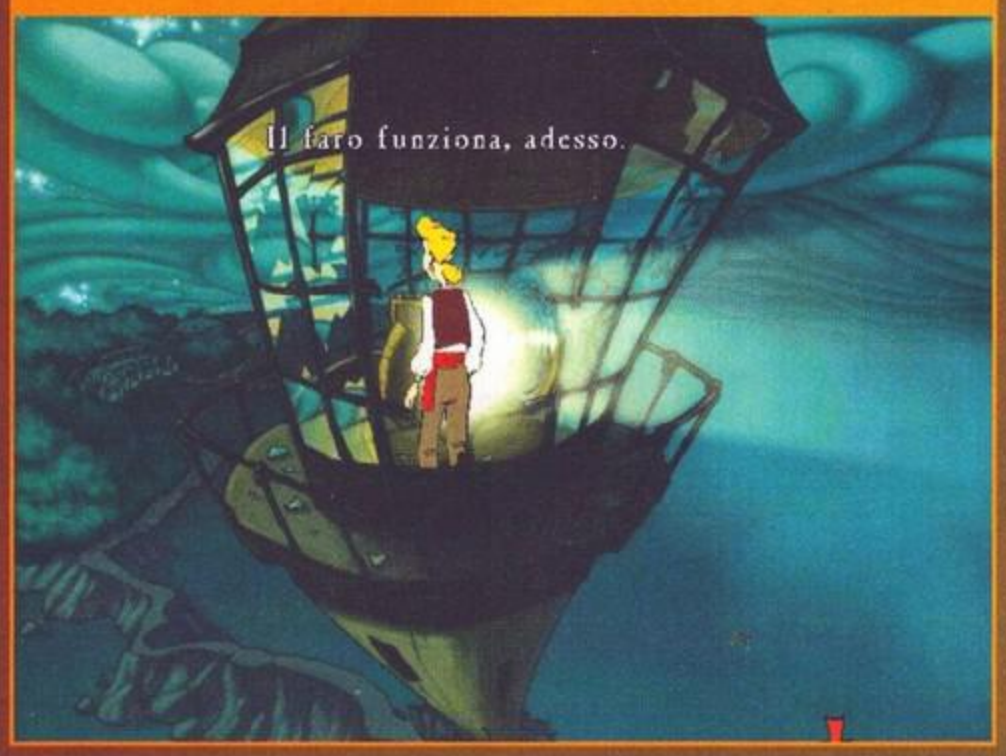

Cosa occorre per diventare un cannibale ospite d'onore al rito del vulcano? Una maschera incisa nel tofu, naturalmente!

Mulini a vento, pale, vi ricordano nulla? In questo caso l'ombrello c'entrava poco, ma non avevo altre armi per affrontare questo terribile mostro, che da tempo teneva in ostaggio un sì stupendo colle.



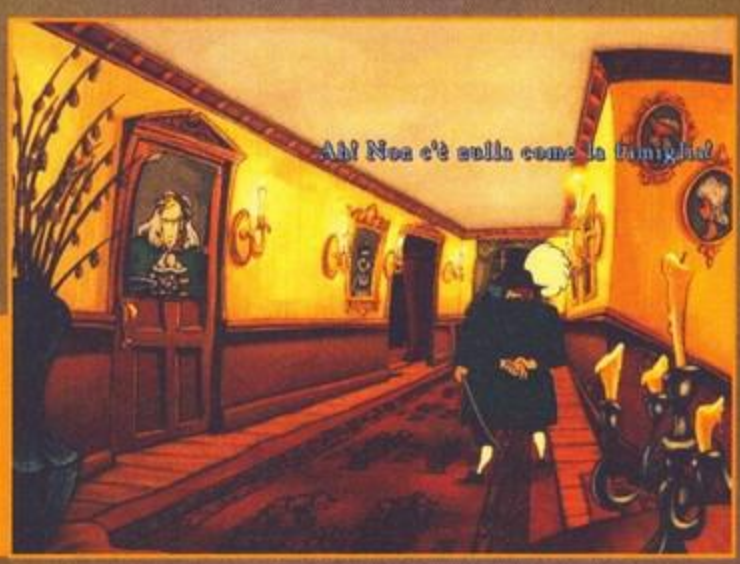
conoscenza, Stan (che avevate rinchiuso in Monkey Island 2) e fatevi dare un biglietto da visita, per poi uscire e tornare all'hotel.
Salite al piano superiore ed entrate nella prima stanza sulla sinistra. Picchiate la mazzetta sul chiodo nel muro per batterlo fuori, uscite dalla stanza e prendete il chiodo e il ritratto. Dopo aver fatto sparire la cornice tramite pura e semplice arte magica, usate il biglietto di Stan – che è laminato - per scassinare la porta della seconda stanza. Entrate, tirate il letto a molla e inchiodatelo utilizzando sia i chiodi della bara che quello del ritratto. Prendete il libro sulla panza del defunto e uscite

Il faro servirà a richiamare il traghettatore del caso, ossia il Gallese Volante, tipo dall'aspetto invero sinistro (curiosamente è un modello che spopola nelle avventure grafiche; così a memoria mi viene in mente un simile figuro in Flight of the Amazon Queen, ma potrei giurare di averlo già visto in altre produzioni). Che occorre a ripararlo: beh, un lume che non si spenga con il vento e uno specchio; dai, che è facile!




Vi domanderete come mai il simpatico signore disteso sul letto è così imbruttito; beh, la risposta è anche la ragione per cui il muro presenta un notevole squarcio: parecchi avventurieri passarono di cui e nessuno riuscì a escogitare un sistema per mantenere il letto a molla in posizione orizzontale. Ci riuscirete voi?

trerete Murray – uno dei personaggi che ho preferito - e, dopo una breve conversazione, raccoglietelo. Guardate attraverso la crepa e parlate al becchino, che non crederà alla vostre parole e si rifiuterà di liberarvi. Mettete un po' di colla sul braccio scheletrico e usatelo per acchiappare la lanterna. Infine, usando Murray con la lanterna, producete qualche ombra cinese d'effetto per spaventare il becchino che non tarderà ad aprirvi l'uscita. Finalmente liberi, andate da Stan per stipulare un'assicurazione sulla vita, lasciandogli il dente d'oro come pagamento. Tornate all'hotel e sostituite lo specchio vicino al barista con il volto del ritratto, quindi prendete il vaso vuoto ed entrate nel ripostiglio.




Basta un niente e sei uno di famiglia! Questi pirati dei Caraibi sono persone davvero cordiali!

dalla stanza. Appendete il ritratto alla porta della prima stanza e ritagliatene il volto con la forbice. Entrate nella stanza e guardate dal portello: l'idea si rivelerà buona e il barista, osservando i ritratti appesi alle pareti, si convincerà che il vostro viso presenta i lineamenti di famiglia. Scendete e parlate al barista convincendolo che fate parte della famiglia Goodsoup (leggerete anche qualche paragrafo dal tomo che avete testé recuperato), poi ordinate un drink, versateci l'anti-sbronz e bevete. Morirete un'altra volta, ma, essendo ora membri riconosciuti della famiglia Goodsoup, verrete seppelliti nella cripta di famiglia. Uscite dalla bara e guardate attraverso la crepa sul muro: riconoscerete certamente il tronco nel bosco di Meleé Island incontrato nel primo capitolo della serie (per entrare nel quale occorreva il disco 22bis: ora che c'è il CD-ROM i problemi sono risolti!). Non è la via giusta e vi toccherà parlare con la sposa fantasma, che vi racconterà la sua storia: vi lascerà l'anello solo se riuscirà a prendere marito. Dato che voi non siete disponibile, occorre trovare un'altra soluzione (gattone, tu sei libero?). Proseguite verso sinistra e raccolto il palanchino, avvicinatevi alla crepa. Incon-

Ed eccolo, il mito! Intrappolato nella bara in cui lo avevate rinchiuso per tutti questi anni, è ben lontano dal serbarvi rancore, dato che ha avuto modo di riflettere su alcuni aspetti importanti della vita, tipo la necessità di un'assicurazione sulla stessa. Ahhh, il vecchio Stan ci mancava proprio!

Dice 'Mi serve del pelo di cane' - dice 'non va bene quello del RED' – dice 'ennò deve essere proprio di cane!' – dice 'ma guardi che il RED! Ok, ho capito' – dice 'non va ancora bene, il cane ti deve mordere'. Cosa non si sopporta per un'avventura grafica!

Ed ecco la coppia perfetta del cabareT, coloro che soppianteranno il Bossetti e la sua aneddotica, Mirko e la sua esplosività superalcoolica, il Simonetto e la sua demenzialità; signore e signori, sto parlando di Murray e lo Smidollato!

E dopo che uno si è fatto il mazzo per quasi due giornate filate per regalarle un anello di fidanzamento della serie mai visto, lei che cosa fa per ringraziare? Ah, le donne, più le tratti bene, più ti trattano male!

Recuperate il certificato di morte subito stipato in archivio e portatelo a Stan per incassare un sacco di soldi.
Tornate nuovamente all'hotel per andare al piano superiore, entrate nella seconda stanza e usate il palanchino per liberare il buco sulla parete dalle assi; infine liberate il letto dai chiodi che lo tenevano fissato al pavimento e il povero cadavere verrà scagliato direttamente tra le braccia della sua bella, che non potrà fare a meno di sposarlo, svincolandosi in tal modo dall'anello di fidanzamento che, come rapaci d'alte vette, recupererete in batta. Farà la sua apparizione, dopo qualche ora di silenzio il vostro amico LeChuck, imbruttito come sempre, ma questa volta un poco sul flambeT.
Uscite dalla cripta e andate al mulino, usate l'ombrello con le pale per salire e riempire il vaso vuoto con l'acqua del barile (che è dolce). Scendete passando per la finestra e andate alla radura, dove si trova Elaine.

Nonostante tutto anche in Monkey 3 hanno deciso di includere una scena rosa: inguaribili romanticoni!

Il fallito è pronto a scaricarci direttamente nel covo dei contrabbandieri; mi pare chiaro che da solo non ce la farà mai e dovremo escogitare qualcosa per ammorbidire l'atterraggio. Avete visto Mary Poppins? Ok, detto niente.

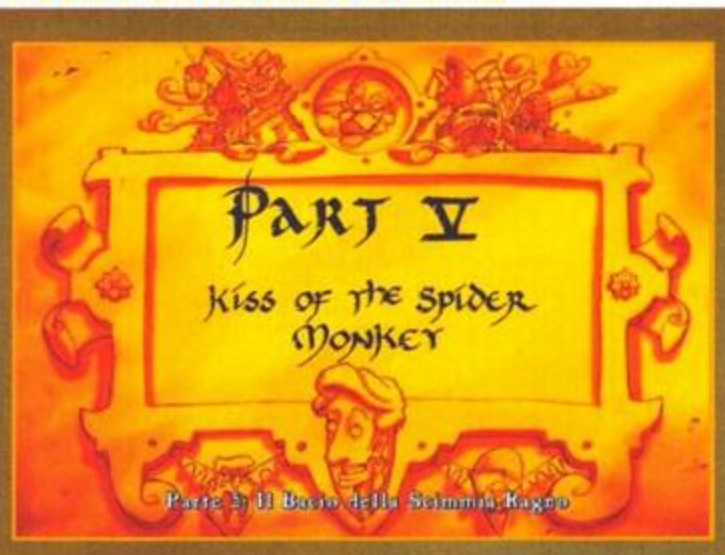
NON E' POSSIBILE!!! E io che impazzivo a cercare il disco 22 bis!

Usate la lozione per le mani con l'anello maledetto e sfilatelo dal dito. Mettete il vaso con l'acqua sul ceppo per catturare le lucciole, poi bucate il tappo usando il succhiello e tappate il vaso. Andate al faro e inserite la lanterna ottenuta in questo modo nel porta lanterna e lo specchio nel porta specchio (mi sembra abbastanza scontato). La luce del faro porterà un poco di chiarore nelle nebbie che circondano l'isola e il misterioso traghettatore riuscirà finalmente ad approdare alla spiaggia. Andate allora colà e parlate al Gallese che vi chiederà una bussola per condurvi a Skull Island. Riempite la tazzina di acqua di mare, e leggete l'enciclopedia: 'Si legge solo pagina 243: una bussola è un pezzo di metallo magnetizzato che galleggia in un liquido'. Mordete il barattolo di schiuma da barba per aprirlo, poi magnetizzate lo spillo usando la calamita e unitelo al tappo del barattolo. Infine mettete il tappo nella tazzina e date la bussola al Gallese.
Raggiungete Skull Island e salite in cima all'isola. Fatevi calare giù dal fallito e, mentre precipitate, aprite l'ombrello per atterrare dolcemente e raggiungere il covo dei contrabbandieri. Parlate con Re André e chiedetegli insistentemente il diamante. Parlate quanto vi pare ma non scapperete: dovrete accettare di giocare a poker; scambiate le carte che avete in mano con le cinque carte dei tarocchi per ottenere un fantastico 'colore'. (Prima di giocare a poker potete dare un'occhiata in giro e comprare una bambolina parlante di LeChuck, ma non è necessario). Difficile però battere una coppia, specie se si tratta di un paio di contrabbandieri!. La cosa finisce chiaramente in rissa, ma, nonostante tutto, ve la caverete anche stavolta; prima di lasciare l'isola sistemate quell'incapace del fallito che vi ha fatto precipitare dalla scarpinata e tornate quindi su Blood Island, dalla vostra amata Elaine. Unite il diamante all'anello e poi mettetelo al dito della bellissima per annullare la maledizione e farla tornare normale. Vi buscherete la centra che avevate evitato in precedenza e, quando tutto sembrerà essersi concluso per il meglio, verrete catturati dall'esercito non morto di LeChuck che vi porterà su Monkey Island. Annullate la prenotazione del motel e datevi da fare per la quinta parte!

## PARTE QUINTA: IL BACIO DELLA SCIMMIA RAGNO

Vi ritroverete alla fiera dei dannati (quella che si intravede nel clamoroso finale di Monkey Island 2; insomma, era una balla solo a metà) prigionieri di LeChuck. Parlate un po' con lui (non è necessario esaurire i discorsi, ma più gli parlate e più capite la trama e i collegamenti tra i tre episodi del gioco; volete saltarli proprio ora?) e poi ditegli che volete farla finita. Dopo che LeChuck vi avrà trasformato in un bambinetto dall'aspetto odioso, andate al parco, parlate con Cucciolone (10 morsi, 10!) e ditegli di provare a indovinare la vostra età. Ovviamente sarà ingannato dalla vostra statura e non indovinerà. Scegliete l'ancora come premio e parlate al Rattone. Ora mettete l'ancora e la schiuma da barba nella teglia da torte e poi dategliela. Convincetelo a sparare col cannone per sbarazzarvi del mimo e poi affacciatevi dal buco per farvi sparare una torta in faccia e ottenere un po' di meringa. Tornate da Cucciolone e iniziate a spingerlo come vi aveva consigliato l'invidioso Rattone, finché costui non si imbruttirà e vi morderà. In questo modo gli strapperete del pelo (esattamente come avevate fatto con il cane Orbo su Blood Island). Andate dal gelataio, ordinate un gelato e prendete il macinapepe. Aggiungete al gelato la meringa, il pelo del cane e il pepe, poi mangiatelo e, magia delle magie, incantesimo tra gli incantesimi, tornerete normali. Ma che è, un gioco di magia? Lasciate perdere dubbi e perplessità e, ora che avete riconquistato la vostra maggiore età, tuffatevi senza indugio sull'ottovolante.

Ok, va bene scherzare, va bene ricevere un simpatico buffetto in piena panza subito dopo colazione, ma quando si arriva al quinto consecutivo, qualcosa inizia a girare; e come biasimare il povero Cucciolone?



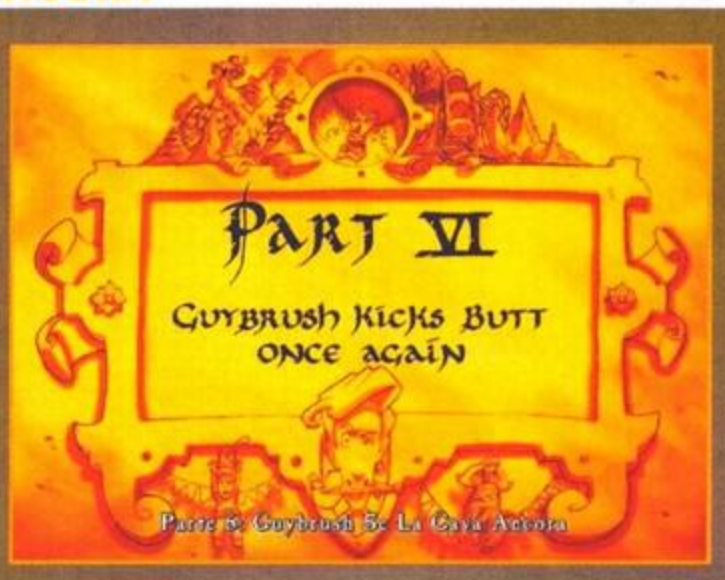

Questo è il momento cruciale di tutta la saga; tramite le giuste domande – come in ogni bravo film d'azione che si rispetti – verrete a conoscenza di antefatti e controepisodi che hanno determinato la vostra lunga avventura; l'unico dubbio che non vi leverete mai sarà l'identità del misterioso segreto di Monkey Island. Ok, ve lo dico io: TGM è la ricetta dell'eterna giovinezza.

## PARTE SESTA: GUYBRUSH SE LA CAVA ANCORA

Allora era vero amore! Ho come il presentimento che nel prossimo episodio avremo a che fare con la prole di questa stupenda coppiettina!

Automaticamente vi ritroverete in una parte delle montagne russe. Dovrete semplicemente scendere dalla vettura in ciascuna delle scenografie che vi si presentano. Nella prima, quella di Herman, raccogliete il pezzo di corda caduta; nella seconda, relativa alla nave del capitano Marley prendete la botte di rum; nella terza – la famosa scena della vostra tortura al fianco di Wally - aprite la lanterna, soffiate sul fuoco e prendete l'ampolla d'olio. Nella quarta e ultima scenografia, ossia quella del gigantesco scimmione delle nevi, andate verso l'energumeno depositate la botte di rum sotto al braccio. Quindi cospargete d'olio il pezzo di corda e collegatela alla botte. Tornate vicino alla rotaia e aspettate LeChuck. Non appena arriverà e cercherà di colpirvi, usate il macinapepe su di lui; starnutirà e incendierà la corda facendo esplodere la botte di rum, che lo costringerà a una lunga prigionia sotto al ghiaccio. Quanto lunga? Continuate a leggere TGM e prima o poi avrete le notizie di un eventuale Monkey 4.

Per il momento non vi resta che gustarvi il finale, senza dimenticare i doverosi titoli di coda. Alla Lucas non si scordano mai della sorpresa finale!



Eh sì, questa volta il Cuccio l'ha fatta grossa, un bel masso di ghiaccio sta per travolgerlo; vi conviene balzare in fretta sull'ultima carrozza!

Il finale è simile a quello del capitolo 2; occorre agire in fretta in ciascuno degli scenari presenti, altrimenti l'amico LeChuck provvederà al flambeT. Non vi allarmate, comunque, è piuttosto facile!

**Cambiate** scheda sonora, **Creative supervaluta** il vostro usato

# Scegliete l'azione!
# Scegliete Creative!

## Stanchi di starvene fuori dal gioco?

Volete portare un po' d'azione nel vostro PC? Oggi è semplice con Creative e la sua formidabile gamma di prodotti economici, facili da installare e capaci di trasformare il vostro PC in una fantastica stazione di gioco multimediale. E poi via con gli effetti sonori da K.O. e una vertiginosa grafica ad alta velocità, che vi trascineranno con il massimo della spettacolarità in un'esperienza da sballo totale!

Godetevi i suoni più realistici che solo la premiatissima ***Sound Blaster® AWE64® Gold*** può darvi grazie ai superbi campioni SoundFont e all'incredibile ***E-mu® 3D Positional Audio***. Una serie infinita di campioni personalizzabili sono finalmente alla vostra portata di mano (e d'orecchio) grazie ai 4MB di RAM di base, espandibili fino a 28MB. La fantastica ***Sound Blaster AWE64 Gold*** vi offre un sonoro incredibile con le sue 64 voci contemporanee e l'eccezionale qualità Wave-Table finora disponibile solo su prodotti altamente professionali.

Per i giochi pieni di video non c'è niente di meglio del kit d'espansione ***PC-DVD Encore™ Dxr2***, basato su un nuovissimo lettore DVD della seconda generazione. E per divertirsi con gli ultimi giochi 3D la scelta obbligata è ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la soluzione grafica definitiva per completezza e prestazioni. Aggiungete a tutto questo anche ***SoundWorks™ CSW200™***, il miglior sistema a tre altoparlanti, e finalmente anche voi vi ritroverete al centro dell'azione.

***Passate a Creative: il vostro PC non sarà più lo stesso. E neppure voi. E non lo diciamo per gioco.***

**Sound Blaster AWE64 Gold**
La migliore scheda sonora per prestazioni e convenienza, compatibile con più programmi di qualsiasi altra.

**Kit di espansione PC-DVD Encore**
Entrate anche voi nella rivoluzione che il DVD porta nel mondo dei giochi con la tecnologia che anticipa il futuro. Legge DVD (2X) e CD-ROM (20X).

**Graphics Blaster Exxtreme**
Aggiungete all'alta qualità sonora anche l'espansione definitiva per la grafica 3D che non teme rivali per prestazioni, realismo e qualità delle immagini.

**SoundWorks CSW200**
Ottenete il meglio dalla vostra AWE64 Gold con questo sistema compatto e di alta qualità composto da tre altoparlanti: subwoofer e satelliti.

**Le soluzioni multimediali più potenti per il vostro computer**

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Video Blaster e AWE64 sono marchi registrati, e SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster e Blaster Exxtreme sono marchi di Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotti sono marchi e marchi registrati dei rispettivi proprietari. Ogni caratteristica è soggetta a cambiamenti senza preavviso.

## (Prima parte)

Pensavate forse che una misera cartolina blu e dieci chili di corredo verde militare potessero impedirmi di compiere il mio dovere di risolutore di avventure e mapparolo incallito? Certo che no, per questo eccomi di nuovo a voi da quel di Pordenone per la prima parte della soluzione del seguito del grande Tomb Raider, Lara è tornata, più agile, più scaltra e con delle bocce finalmente della forma giusta (pare che nel primo episodio i costumisti avessero voluto risparmiare sui reggiseni comprandone uno stock non omologato).
Per dire la verità, la realizzazione di questa attesissima solla è d'attribuire quasi interamente al prode Copojaz (al secolo Jacopo Prisco), mentre mie sono solamente le mappe. Come la volta precedente ho voluto indicare le aree "chiave" utili per giungere al termine del livello con delle lettere rosse cerchiate, le aree segrete appariranno sotto forma di numeri e i passaggi ai vari piani saranno invece frecce. Se non sapete esattamente in che direzione sia rivolta Lara (ad esempio quando ci si trova con le spalle al muro e si deve fare un salto), tenete a mente che premendo il pulsante "0" del tastierino numerico senza altre direzioni, avrete la visuale di quello che si trova direttamente davanti a lei. Tra l'altro i movimenti della nostra eroina sono rimasti invariati dall'ultima volta, perciò anche i vari trucchetti per farla rotolare/tuffare di testa (Alt+Shift+Avanti) e fargli fare la verticale arrampicandosi (Ctrl+Shift+Avanti) sono ancora validi. Prima di lasciarvi al gioco gli immancabili ringraziamenti, un triplo ThANKs (gioco di parole un po' troppo ovvio per dei carristi) ai compari del NED del mitico "albergo" Monti: il Maresciallo Valerio Greguol e quel mentecatto di Francesco Carrino, speriamo nel loro supporto anche il mese prossimo altrimenti niente mappe!
Bene, ora non mi rimane che augurarvi buon divertimento e spedirvi il mio più classico Aloha, a te la parola Copojaz!

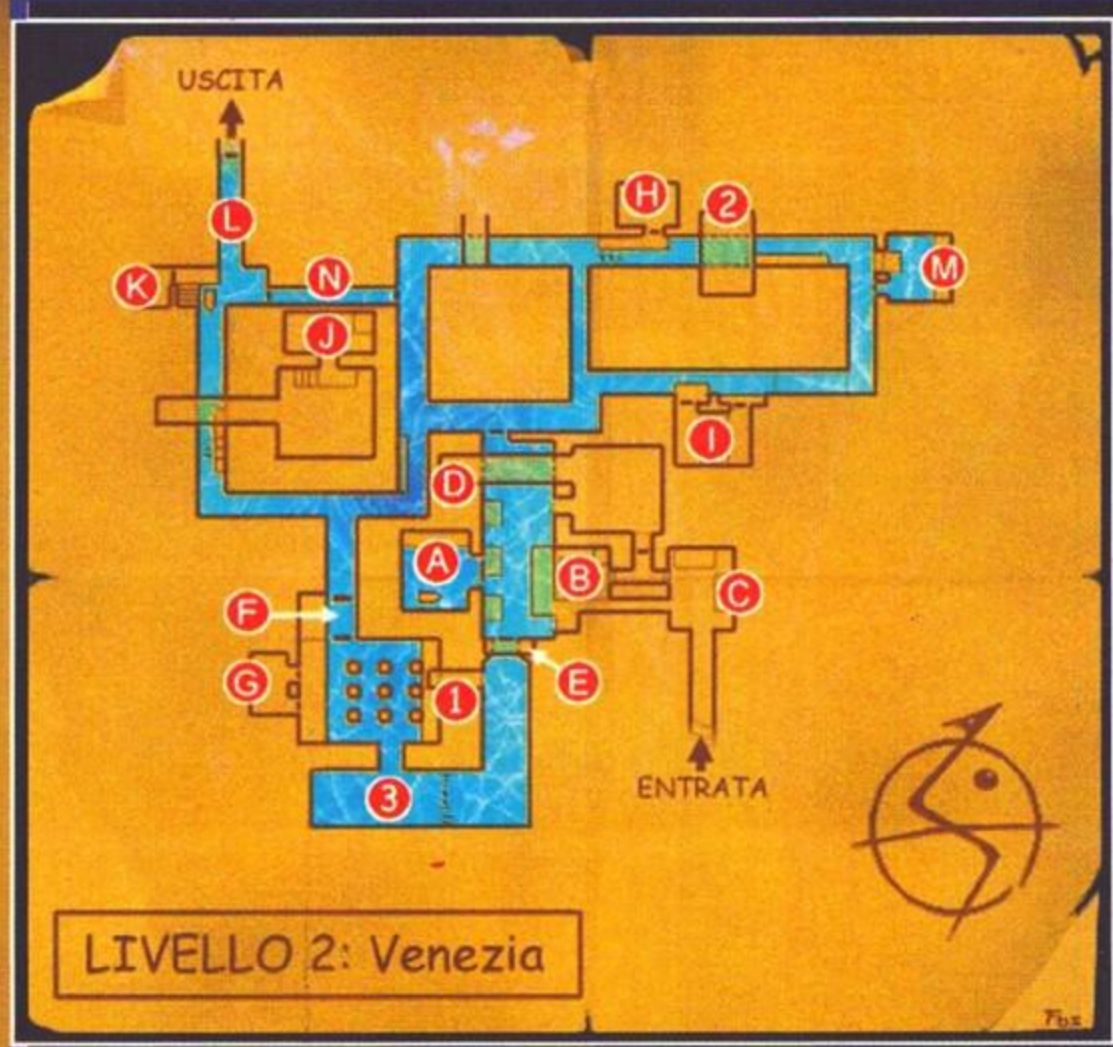
Solo qualche raccomandazione veloce prima di cominciare: siate molto parsimoniosi con le munizioni e con i medikit, se non volete trovarvi in situazioni in cui vi tocchi rigiocare metà avventura cercando di sprecare meno risorse. Le armi migliori, soprattutto, è opportuno conservarle per la fine dell'avventura: nella maggior parte dei casi, un po' d'astuzia e le vostre pistole in dotazione saranno sufficienti. Poi, salvate spesso, visto che basta premere un paio di tasti per farlo: è snervante dover rigiocare sezioni già superate con successo perché avete dimenticato di salvare. Infine, se per qualche motivo voleste saltare un livello che non vi va a genio, potete usare un trucco simile a quello del primo Tomb Raider: accendete un flare, fate un passo avanti, uno indietro, tre giri su voi stessi e poi un salto in avanti. Tenete però presente che verrete trasportati all'area successiva con l'inventario che avete, e questo potrebbe chiudervi parecchie possibilità di superare i passaggi più difficili (nel caso, ad esempio, non aveste recuperato sufficienti armi o munizioni). Infine, evitate per quanto potete di combattere sott'acqua: non è mai una bella occupazione. Gridiamo tutti quanti in coro all'FBS "Ben tornato! Ma chi te l'ha chiesto?" (scheeeeerzo, biondo!), e... si comincia!

*Il "Sergente Branda" FBS & Jacopo "JPS" Prisco*

## LA GRANDE MURAGLIA

**L'avventura questa volta inizia in una suggestiva vallata nei pressi della Grande Muraglia: entrate in acqua e camminate verso sinistra fino a raggiungere una grossa roccia (A); arrampicatevi, e dovreste sentire il ruggito di una tigre. Date fuoco alle armi, fatela fuori e proseguite lungo il sentiero: saltate per aggrapparvi alla prossima roccia e tiratevi su. A questo punto è molto probabile che si presenti una seconda tigre: eliminatela e poi proseguite dritti per recuperare il Drago d'Argento sul cornicione (1). Ora arrampicatevi sulle rocce più alte (per due volte), giratevi completamente e saltate con la rincorsa per superare il piccolo baratro. Arrivati sino in cima, entrate nella costruzione (B) e lasciatevi cadere attraverso la grata: vi troverete in acqua (C). Proseguite dritti e saltate per raggiungere l'interruttore; azionatelo e dirigetevi verso la Grande Muraglia. Un'orda di uccellacci assassini vi attaccherà: fateli fuori, e utilizzate delle manovre evasive se necessario. La porta in fondo è chiusa, e quindi dovete scendere fino al piccolo laghetto sottostante per recuperare la chiave. Non appena sarete usciti dall'acqua, una tigre sarà lì ad aspettarvi. Per risalire, individuate un'area verde che vi permetterà di arrampicarvi comodamente fino in cima. Aprite la porta e uccidete i ragni che ne fuoriescono: ne rimane uno soltanto a fare la guardia alla chiave che si trova in cima alla scala. Uccidetelo, recuperate la chiave e utilizzatela per aprire la porta successiva; proseguite dritti finché non raggiungete una stanza con uno scheletro. Qui troverete altri ragni, munizioni per la doppietta e un medikit. Rimuovete il blocco di pietra e lasciatevi cadere per raggiungere un'altra vasca (D). Saltateci dentro e giratevi subito verso sinistra, aggrappandovi al bordo del muro per poi proseguire fino in fondo, evitando le frecce. Arrivati alla fine fate attenzione a non venire colpiti, arrampicatevi e proseguite lungo il corridoio: quest'ultimo ha un pavimento cedevole che nasconde delle punte letali. Da qui in poi dovete andare di corsa, perciò è opportuno salvare prima di questo punto e memorizzare la sequenza che segue. Correte, quindi, e infilate la porta, che si richiuderà alle vostre spalle: giunti qui dovete vedervela con due giganteschi massi che vi rotoleranno contro da sinistra. Giratevi dalla parte opposta e scappate: le pareti andranno stringendosi (E), e il terreno sotto di voi finirà per lasciare il posto ad altre punte: saltate in tempo e atterrate sulla rampa. Appena atterrati girate a sinistra e recuperate le munizioni: correte in avanti e aggrappatevi al muro per evitare di rimanere schiacciati tra le pareti (F). Di qui in poi troverete altri pavimenti che crollano e delle temibili lame rotanti: quando intravedete l'ultima, giratevi a sinistra mentre saltate, in maniera da atterrare direttamente in prossimità del Drago di Giada (2). Recuperatelo e proseguite prima che le pareti vi si stringano nuovamente addosso. Tenetevi sulla destra nel corridoio successivo, in maniera tale che il muro non possa toccarvi. Alla fine del corridoio, fermatevi immediatamente prima della rampa e giratevi di spalle, per affrontare la discesa in questo modo: arrivati alla fine appendetevi al bordo e lasciatevi cadere, e saltate poi immediatamente verso destra per raggiungere un'altra area con il pavimento cedevole. Lasciatevi cadere di nuovo, mentre altre punte incombono dall'alto, entrate nella caverna e proseguite dritti. Recuperate il medikit e poi proseguite verso sinistra, oltre le lame. Nell'area successiva è pieno di ragni: uccideteli tutti e procedete al recupero del Drago d'Oro (3), che si trova nella zona sottostante. Ignorate per il momento la carrucola (G), e individuate invece le rocce ricoperte di muschio marrone: rimanete appesi alla sporgenza soprastante e atterrateci sopra. Saltate verso l'alto per raggiungere una fessura tra le rocce, e appena possibile arrampicatevi. Proseguite lungo il tunnel, raccogliete i flares che sono sul tragitto e giungerete in prossimità di una scala: scendetela, e vi ritroverete di fronte al primo T-Rex. Fategli mangiare il vostro piombo, tenendolo ben lontano da voi, e raccogliete la statuetta. Non appena lo avrete fatto, un secondo T-Rex tenterà di assalirvi: eliminate anche questo e risalite la scala. Ora potete scivolare con la carrucola: tenete premuto il tasto Action fino a poco prima del muro sottostante. Eliminate le tigri, e individuate la porta d'uscita oltre il falò.**

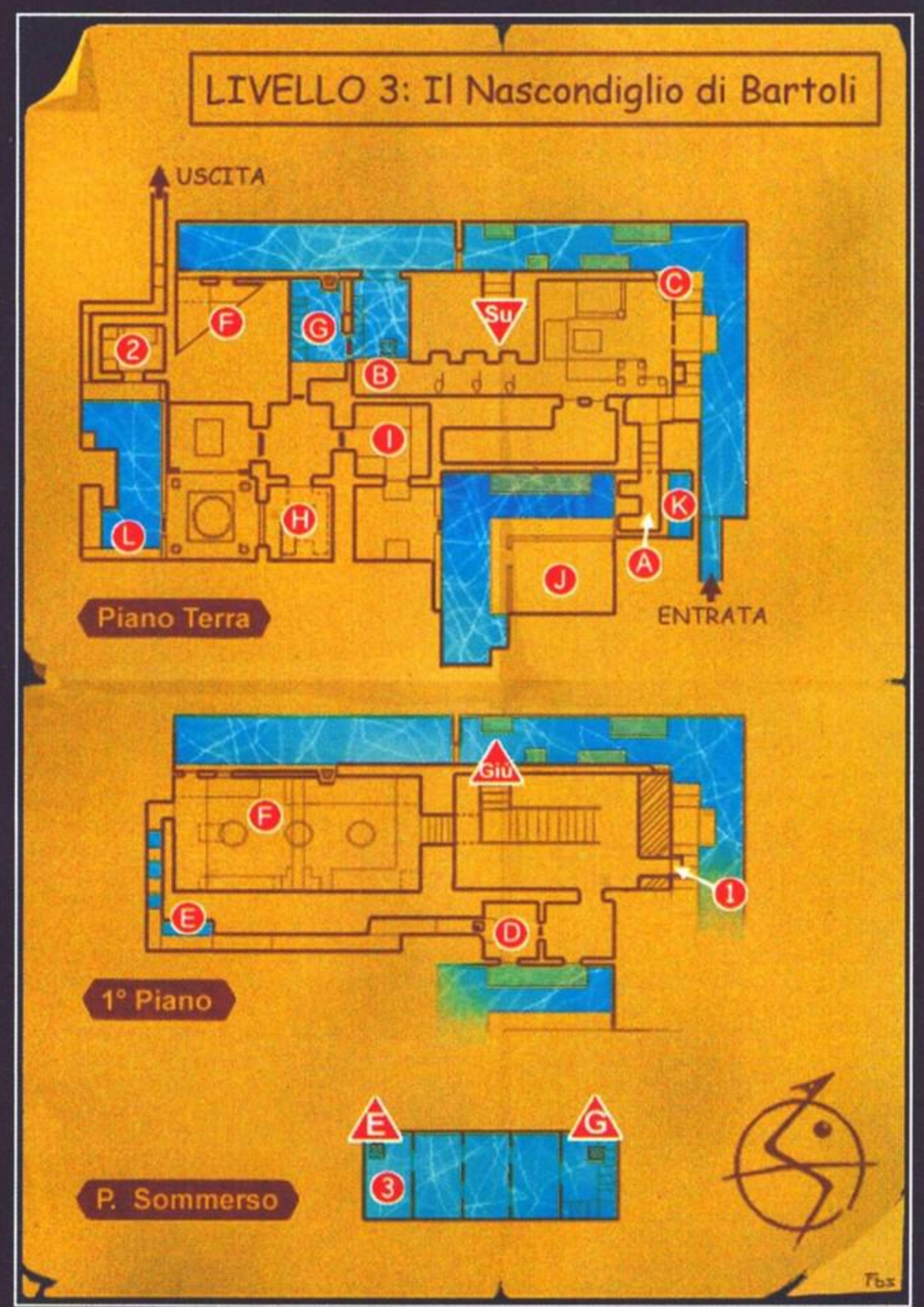
## VENEZIA




La vostra gita a Venezia parte da uno stretto vicolo: eliminate subito il Doberman che vi corre addosso, e proseguite lungo la strada per fare fuori un brutto ceffo che vi spara dal balcone, il quale lascerà cadere una chiave che recupererete più avanti. Proseguite lungo l'altra strada per raggiungere il canale: in quest'area verrete accolti da altri nemici, anch'essi accompagnati da alcuni cani. Eliminate queste incombenze, tuffatevi nel canale e nuotate sotto la grande porta; lasciate perdere il motoscafo (A) e azionate invece l'interruttore. Tornate in acqua e raggiungete la capanna: premete il bottone per attivare una botola, e cominciate a salire le scale (B). Quando sarete arrivati in cima, sparate alle finestre, proseguite per il passaggio ed entrate nella seconda finestra: saltate prima sulla tenda, e poi sul balcone dove si trova il cadavere del primo nemico che avete fatto fuori. Recuperate la chiave (C) e tornate sui vostri passi. A questo punto dovreste ritrovarvi in una grande sala: eliminate il cane e procedete verso l'interruttore. Tornate nuovamente nei pressi del cane morto e sparate alla finestra. Correte e saltate per aggrapparvi alla tenda: tiratevi su e cominciate a balzare da una tenda l'altra per ritornare alla porta che aver avete aperto poco prima. Entrate e azionate l'interruttore (D) che si trova in fondo per aprire un portone nel canale. Rituffatevi quindi in acqua e ritornate nella zona del motoscafo, per aprire la porta. Salite sull'imbarcazione e passate attraverso le porte che si sono da poco aperte: non appena le avete superate, fermatevi ad accendere un flare di per rivelare un passaggio alla vostra destra; qui si trova il Drago d'Argento (1). Recuperatelo e poi saltate da basso per uccidere alcuni ratti che lì vi aspettano. Rivolgetevi verso la scala, quindi giratevi verso destra e proseguiti dritti: alla fine del passaggio girate ancora a destra e tuffatevi in acqua. Proseguite ancora e dovreste poter recuperare un po' di munizioni per le Uzi; fatto questo, tornate al motoscafo. Accendete un altro flare e proseguite lungo il canale scuro: nella zona delle cascate (F) potete lasciarvi cadere nell'area sottostante e recuperare il Drago d'Oro (3). Quindi proseguite fino a che non giungete ad una grande camera sotterranea piena di colonne: tenetevi sulla sinistra e saltate fuori dalla barca quando vedete un passaggio che vi riporta al canale. Salite verso le finestre, fate fuori il ratto e sparate alle finestre stesse, uccidendo al contempo anche il mentecatto che arriva a controllare cosa sta succedendo. Recuperate le munizioni, tornate al motoscafo e dirigetevi verso le grandi porte metalliche. Saltate di nuovo fuori ed entrate nella finestra che avete appena rotto. Azionate l'interruttore (G) e recuperate le munizioni per la doppietta; ritornate all'area portuale e salite la scala tenendo bene a mente le porte che adesso si trovano ancora chiuse. Ora il livello dell'acqua, e conseguentemente la vostra barca, dovrebbero essersi innalzati, quindi tuffatevi e azionate l'interruttore subacqueo (H) per aprire una nuova serie di porte. Fatto questo risalite sulla barca e proseguite. Tenetevi sulla sinistra per evitare il fuoco nemico, e raggiunge che la zona delle gondole. A questo punto scendete dal motoscafo e salite sul molo: arrampicatevi sulla scatola, e salite fino a raggiungere la tenda. Camminate piano fino al bordo di destra, e saltate sul passaggio superiore. Qui ci saranno un cane e un cattivo ad aspettarvi, quindi fate attenzione; recuperate il medikit, e date un'occhiata all'altro motoscafo che si trova in fondo al canale. Un energumeno gli fa la guardia, ma potete tranquillamente farlo fuori da qui. Girate a destra, passate attraverso la porta, fate fuori il nemico che avanza e recuperate la chiave di ferro (I) dal suo cadavere. Passate attraverso la porta e lasciatevi cadere in una specie di botola per azionare un interruttore (J). Recuperate il primo motoscafo e utilizzatelo per distruggere le gondole: la porta che vi si para davanti rappresenta la via d'uscita da questo livello, ma per il momento è occlusa da una serie di mine (L). Queste si possono eliminare soltanto sacrificando uno dei due motoscafi: dirigetevi dunque verso le mine, e saltate fuori un attimo prima per evitare l'impatto. A questo punto recuperate l'altra barca e ritornate alla sezione del canale in cui avete innalzato il livello dell'acqua. Un nemico vi attendere subito girato l'angolo, quindi saltate fuori ed eliminatelo. Recuperate le munizioni. Ritornate alla barca e continuate lungo il canale fino a che non intravedete uno stretto passaggio sulla sinistra: eliminate le due gondole ferme al molo e uscite dalla barca. Fate fuori l'energumeno con la mazza che vi si para davanti, entrate nella stanza scura ed eliminate alcuni ratti, per poi dirigervi verso l'interruttore che apre una porta da qualche parte (K). Tornate verso i motoscafi, e date un'occhiata verso l'alto: noterete alcune finestre. Saltate da una tenda all'altra per raggiungerle, e recuperare così il Drago di Giada (2) dal letto che si trova all'interno di una delle stanze. Tornate alla barca, fate un giro su voi stessi e ritornate allo stretto canale che avete passato in precedenza. Tenetevi sulla sinistra, incontrerete un'intersezione con un canale più ampio, dove si trova la porta che avete appena aperto. Entrateci, e questa si chiuderà immediatamente dietro di voi. Recuperate una chiave sott'acqua e salite e le scale, fino raggiungere un cane e un nemico. Eliminateli, raccogliete il medikit e azionate l'interruttore. Adesso dovete ritornare alla barca, ma qualcuno proverà ad impedirvelo: fate attenzione perché sarà uno scontro difficile. Tornate finalmente al motoscafo e lì percorrete i vostri passi a ritroso fino alla zona in cui avete recuperato il motoscafo stesso (il secondo). Ora dovreste avere la chiave che apre quella porta: eliminate il fallito che vi si para davanti, azionate l'interruttore vicino alla finestra, tornate nuovamente verso la barca e dirigetevi verso il canale che si trova sotto la balconata da cui avevate sparato al tizio di guardia alla barca medesima. Tenetevi sulla sinistra fino a che non raggiungete una porta aperta sulla destra: attraversatela, superate la prima apertura e allineate la barca alla rampa che si trova sulla sinistra. Saltate nuovamente in acqua e raggiungete la prima apertura, uccide il cattivo e recuperate le sue munizioni. Azionate l'interruttore (M) per aprire il portone nella zona delle mine: a questo punto dovete fare veramente in fretta, perché per raggiungere l'uscita tutto il tempo che avete disposizione è quello scandito dai dodici rintocchi dell'orologio. Accelerate al massimo per superare la rampa, poi frenate immediatamente per girare subito a sinistra verso lo stretto canale e poi ancora sinistra in quello più ampio (N). Vi rimane ancora una secca curva destra per raggiungere il canale con la cancellata aperta: un'altra curva destra, e potete accelerare verso la libertà.

**ATTENZIONE:** esiste un nefando trucco per superare questo livello con il minimo sforzo: basta raggiungere l'area M e, invece di uscire dallo scivolo si passa a nuoto sotto la porta chiusa (dopo aver premuto il bottone dei 12 rintocchi), e si raggiunge con tutta comodità l'uscita... ma voi non fatelo.

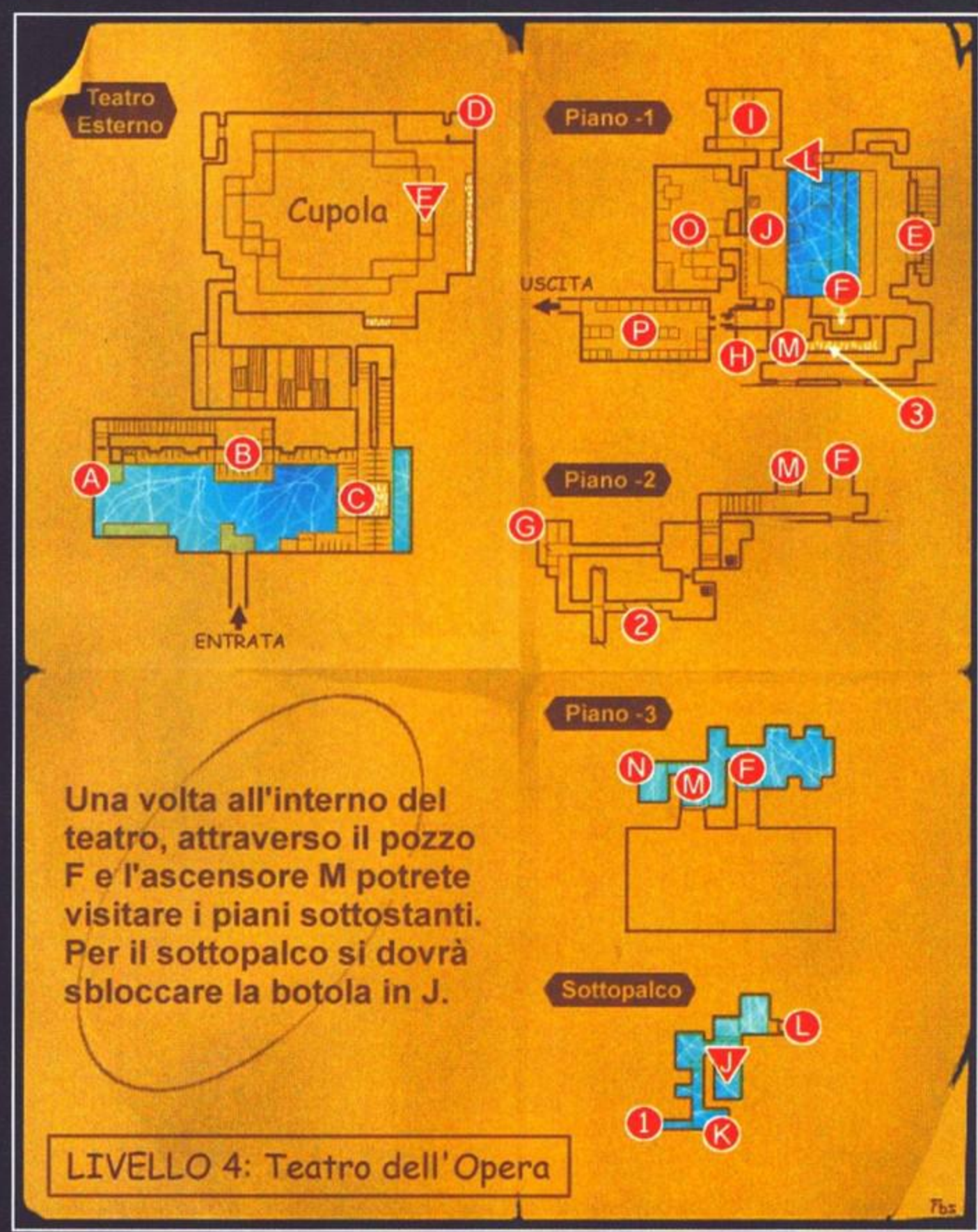
## IL NASCONDIGLIO DI BARTOLI




E' ora di vedersela con il famigerato Bartoli: salite sul molo e fate fuori un po' di ratti. Passate attorno alla costruzione sulla sinistra, facendo fuori la guardia e poi azionando l'interruttore (A). Arriverà un'altra guardia, quindi eliminatela e recuperate i medikit da entrambe le vostre vittime. Entrate attraverso la porta, uccidete il cattivo sul balcone e il suo amico che apparirà nell'area sottostante. Da quest'ultimo recuperate le munizioni, e poi sparate alle finestre: uccidete i cani che salteranno fuori quando vi avvicinerete troppo.
In quest'area troverete medikit, munizioni e flares. Dopo sarà ora di raggiungere il corridoio tenuto sotto osservazione dalle statue con le spade: passate oltre e accendete un flare alla fine del passaggio, per scovare un interruttore (B) che apre una porta nella zona del canale. Per tornare indietro, correte come dei disperati: le lame si azioneranno in ritardo e potrete evitarle tutte in un solo colpo. Tornate nella zona del balcone (C) da cui avete eliminato un nemico in precedenza, e rivolgetevi verso la grossa scatola di legno: saliteci sopra, arrampicatevi in alto sulla sinistra e poi rimuovete il blocco. Lasciatevi ricadere sul pavimento, entrate nell'apertura che si è creata e arrampicatevi sul balcone: ora potete girarvi e fare un salto con rincorsa fino al balcone che si trova dalla parte opposta rispetto quello su cui si trovava il primo nemico. Recuperate le sue munizioni e arrampicatevi sul muro, e poi oltre la finestra. Giratevi su voi stessi, fate un salto con rincorsa per raggiungere una tenda, e fate in modo di aggrapparvi per non cadere. Questo passaggio è delicato: portatevi verso sinistra, arrampicatevi e poi saltate immediatamente all'indietro per atterrare su una nuova tenda. Giratevi a sinistra e fate un altro grosso salto: arrampicatevi e dovreste ora trovarvi su un piccolo cornicione. Saltate sulla tenda successiva, dirigetevi verso la porta aperta di fronte a voi, e saltate tenendo premuto il tasto Action per entrare ed evitare invece di sbattere contro il muro stesso. Un paio di cani vi daranno la caccia quando entrerete, quindi eliminateli prima che siano troppo vicini. Fate però attenzione a non ricadere in acqua, altrimenti dovrete ripetere l'intera sequenza appena descritta.
Salite le scale e preparatevi ad eliminare una lunga serie di cattivi. Entrate nella stanza da cui è uscito il primo di essi e date un'occhiata nell'angolo a sinistra per scovare un interruttore nascosto nel muro: azionatelo, e si aprirà una porta nella stanza precedente, entrando nella quale potrete raggiungere una balconata esterna in cui si trova un cadavere di un nemico ucciso in precedenza. Dal suo corpo inerme potete recuperare alcune munizioni e il Drago d'Argento (I). Tornate alla stanza dell'interruttore e

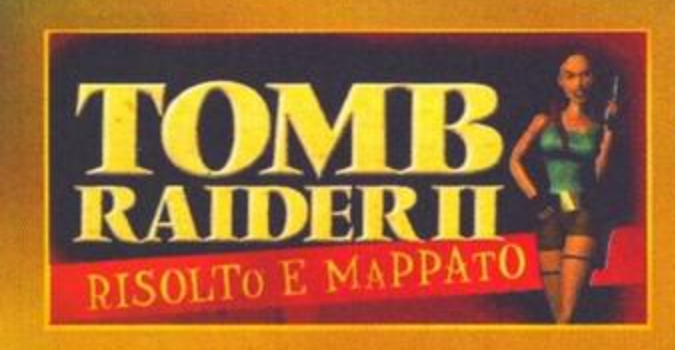
sparate sulla finestra: l'area di "atterraggio" che si trova subito fuori è tenuta sotto stretta sorveglianza da una guardia. Proseguite oltre e sparate alla finestra successiva; entrateci, e vedrete aprirsi una porta da cui uscirà un nuovo nemico, accompagnato dal suo fido cane. Fate attenzione perché ci sarà anche una terza guardia che vi tenderà un'imboscata alle spalle. Quand'avete fatto piazza pulita, andate verso il camino (D) e spingete due volte il muro per rivelare un passaggio ad un'area segreta. Qui comincia un'altra sequenza decisamente ostica: arrampicatevi e saltate a sinistra, e fate attenzione alle lame. Girate a destra e lasciatevi cadere in acqua: a questo punto arrampicatevi sulla parete di legno e preparatevi ad affrontare la trappola successiva (E). Dovete produrvi in una stretta serie di salti per evitare le fiamme: si spegneranno proprio nel momento in cui saltate, quindi ci vuole tempismo. Vi sconsiglio di saltare in corsa, è meglio piuttosto fermarsi e saltare con precisione; se sbagliate, nuotate fino al punto di partenza e riprovate. L'importante è non finire nelle fiamme. La porta in fondo si aprirà non appena sarete lì vicino, e subito usciranno alcuni simpatici personaggi a darvi accoglienza. Eliminateli e arrampicatevi sulla piattaforma pendente, saltando sul lampadario più basso (F). Fate un salto con rincorsa verso l'area alla vostra destra per azionare un altro interruttore, che rivelerà una chiave nascosta dietro un dipinto. Tornate sul lampadario, girate verso destra e saltate su quello successivo, per poi raggiungere la piattaforma di legno: c'è un altro interruttore da azionare. Raggiungete quindi l'ultimo lampadario, e saltate oltre per arrivare nella zona sottostante il tetto della costruzione. Eliminate i ratti e proseguite nella stessa direzione al fine di saltare, aggrapparvi al bordo e proseguire poi verso destra fino a che non potete arrampicarvi. Adesso dovreste trovarvi in nell'area più alta: fate un salto con rincorsa verso la zona con i mattoni, eliminate la guardia e recuperate il medikit. Arrampicatevi sulla struttura in muratura, girate a sinistra e saltate per raggiungere un nuovo interruttore: azionatelo e noterete che i lampadari stanno modificando la loro altezza. A questo punto potrete tornare sui vostri passi, e recuperare la chiave della biblioteca. Dirigetevi ora verso la prima sporgenza, quella vicino al primo lampadario: passate per il buco dietro il camino e lasciatevi cadere in acqua (G). Per arrivare fino a qui non c'è bisogno di azionare l'interruttore dei lampadari in senso inverso: saltate dal primo anche se si trova in una posizione diversa, e atterrerete comunque nell'area desiderata (premendo il bottone per aggrapparvi). Dovreste quindi trovarvi appena fuori della porta della biblioteca: azionate l'interruttore subacqueo e nuotate attraverso le porte che questo aprirà. Dirigetevi verso destra e tornate in superficie; dovreste scorgere un'apertura nel pavimento alla vostra sinistra. Accendete un flare ed entrateci: non appena nuoterete all'interno del buco, girate verso destra e quindi oltre l'angolo. Dirigetevi verso la grande apertura, e quindi verso quella più piccola vicino all'estremità alta del muro. Girate a destra entrando nel passaggio più piccolo, e quindi scovate il piccolo accesso verso l'area in basso a sinistra del muro. Entrate e girate nuovamente a sinistra per recuperare alcune granate prima di proseguire ancora a destra per recuperare il Drago d'Oro (3). Azionate l'interruttore che si trova nelle vicinanze e andate a tutta birra verso la porta che si è appena aperta, dove potrete finalmente recuperare il respiro. Non uscite assolutamente dall'acqua o morirete in preda alle fiamme: invece, ripercorrete il vostro camino a ritroso fino alla porta della biblioteca. Entrate e fate fuori i cattivi; passate attraverso le grandi porte e arrampicatevi sulla libreria di sinistra (H). Eliminate i ratti e saltate verso la zona dell'interruttore, che apre una nuova porta. Fate fuori la guardia, attraversate la porta e arrampicatevi sulla libreria a sinistra (I). Saltate verso la finestra, quindi girate sulla sinistra e arrampicatevi ancora. Sparate ai vetri e uscite girandovi di spalle, in maniera da scivolare lungo la tenda. Aggrappatevi, tiratevi su e saltate all'indietro per raggiungere una sporgenza dietro di voi; da qui fate un salto con rincorsa verso il tetto, girate a sinistra e quindi saltate in cima al muro di mattoni. Qui cominciano i guai seri: mentre siete in piedi sul muro, date un'occhiata all'area in pendenza. Giratevi in maniera tale da osservare la costruzione aldilà del canale, e fate un salto con rincorsa per aggrapparvi alla parte più bassa del tetto. Dirigetevi a destra verso la ciminiera, fate un paio di passi indietro e quindi fate un salto con rincorsa per afferrare al volo la sporgenza. Aggrappatevi e scivolate verso sinistra fino a che non potete tirarvi su, quindi aggirate il muro, e recuperate le ultime munizioni dalla piscina. Lasciatevi cadere da basso, fate fuori la guardia e recuperate altre munizioni. Prendete la chiave del detonatore dal tavolo (L), quindi dirigetevi verso la porta, che si aprirà automaticamente. Uccidete tutti e recuperate i medikit, per poi fare ritorno alla stanza principale della biblioteca. Ci dovrebbe essere un interruttore sul muro, quindi azionatelo per aprire la porta. Entrate, eliminate due ulteriori guardie che entreranno dalla sinistra; recuperate da loro le munizioni per le Uzi (M) prima di lasciare quest'area. Non è ancora momento di utilizzare la chiave del detonatore: invece, arrampicatevi fino in cima al muro di mattoni e andate all'estremità sinistra. Tiratevi su ancora due volte in maniera da rimanere in piedi sul tetto inclinato. Sparate alle finestre e recuperate così il Drago di Giada (2) dal tavolo. Tuffatevi in acqua e nuotate fino al basso muro di mattoni dove si trova la scatola del detonatore (N): usate la chiave per far saltare la costruzione, e quindi eliminate il cattivo che spunterà dall'alto. Arrampicatevi sul muro di mattoni fino ad accedere al palazzo demolito: cominciate la vostra lenta ascesa fino alla cima. Arrivati in alto troverete un'area buia: è la strada che porta al livello seguente.

## IL TEATRO DELL'OPERA



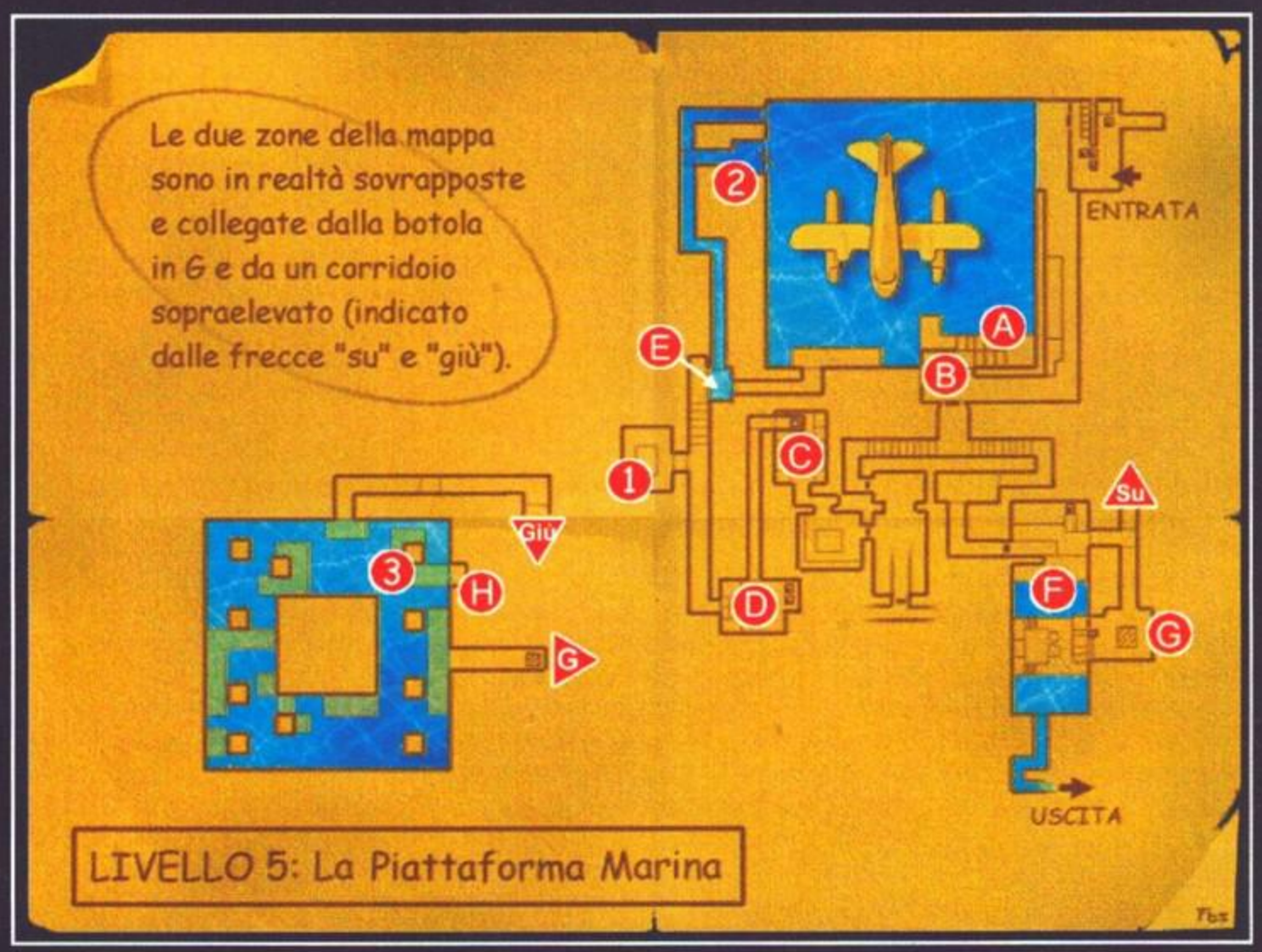

La prima cosa cui dovrete fare attenzione è un cattivone che si trova nella piattaforma sotto di voi: cercate di spararagli dell'alto fino a che non è morto. Saltate quindi in acqua e recuperate le sue munizioni; nuotate verso sinistra attorno alla costruzione e salite sulla scala, per trovarvi su una piccola sporgenza. Andate con cautela fino al bordo, e diretti verso il canale saltate per aggrapparvi alla scala. Raggiungete la cima e azionate l'interruttore (A), e quindi proseguite la vostra ascesa sulla scala successiva. Fate un salto con rincorsa fino alla piattaforma aldilà del canale, quindi girate a sinistra e saltate sulla piattaforma con la scatola che ondeggia. Girate ancora a sinistra e proseguite lungo il canale, per poi saltare fino ad un tetto: aggrappatevi e ondeggiate verso sinistra fino a che non raggiungete una piccola piattaforma. Fate un altro salto con rincorsa e lasciatevi cadere nella botola sul tetto (B). Sfoderate le pistole ed eliminate la guardia, per poi recuperare la chiave; salite le scale ed eliminate il cattivo che esce dalla porta. Recuperate il suo medikit e proseguite ancora verso le scale: vi troverete ora nella piattaforma precedente, quella con la scatola che ondeggia. Posizionatevi in maniera tale da rivolgere lo sguardo verso una piattaforma con una piccola costruzione sulla sinistra. Non riuscirete a raggiungere l'apertura che si trova al centro della costruzione, perciò fate un salto con rincorsa e aggrappatevi al bordo. Scivolate quindi a sinistra fino a che non raggiungete la sezione piatta nell'angolo. Arrampicatevi e date le spalle al muro, saltate verso il tetto e scivolate fino ad restare appesi. Dovreste ora trovarvi a penzoloni esattamente di fronte alla finestra: lasciatevi cadere e riaggrappatevi immediatamente, per poi tirarvi su e sparare ai vetri per entrare nella stanza (C). Gli spuntoni di vetro non vi faranno alcun male se passerete camminando. Attraversate la stanza e salite la scala, per poi usare la chiave che avete recuperato in precedenza per aprire la porta che si trova in fondo la stanza. Il tetto su cui vi trovate è estremamente instabile: posizionatevi in maniera tale da poggiare i piedi su un'area solida, mettendovi di fronte al muro che si trova dalla parte opposta. Saltate in avanti partendo da fermi, e cominciate a correre quando colpite il primo pannello. Quando avrete attraversato il terzo, fate un salto con rincorsa e quando avrete finalmente passato l'ultima schiera di pannelli cedevoli fate un altro salto per aggrapparvi al cornicione. Giratevi subito, sfoderate le pistole e procedete fino alla cima del teatro. Eliminate la guardia che fa la ronda sul tetto, quindi calatevi giù rimanendo appesi per attirare l'attenzione di alcuni nemici. Arrampicatevi di nuovo, estraete le pistole e fateli fuori, per poi fare un salto con rincorsa e proseguire verso sinistra per incontrare altri energumeni. Tornate quindi alla zona della scatola oscillante: fate un salto con rincorsa e arrampicatevi sulla piccola area che si trova alla destra della scatola, per poi accendere direttamente un flare. Lasciatevi cadere giù e azionate l'interruttore che si trova sulla sinistra (D). Arrampicatevi di nuovo ed eliminate le guardie che saranno spuntate fuori, e poi lasciatevi cadere nelle porte che si sono aperte, sui tetti. Giù troverete un altro paio di interruttori (E): quello di destra è completamente inutile per ora, quindi azionate soltanto quello di sinistra per aprire una grata, dalla quale dovrete immediatamente uscire. Correte lungo la stanza e un altro grosso macigno si muoverà verso di voi: restate nella zona dell'interruttore sul muro per evitarlo, quindi azionate l'interruttore stesso per richiudere la grata, e salite sulla scala. Continuate a salire fino a che non vi troverete di fronte ad un passaggio che sarebbe stato chiuso, se non aveste avuto l'accortezza di chiudere la grata alle vostre spalle (F). Lasciatevi cadere sul pavimento, quindi fate fuori la guardia che lì vi attende, facendo attenzione a non rimanere schiacciati sotto il sacco di sab-

bia. Recuperate il medikit e quindi dirigetevi verso le porte sulla destra. Eliminate il cane e il suo compare, e tornate sui vostri passi verso la prima guardia, per poi continuare verso un altro paio di Doberman. Qui c'è un altro interruttore, cui però manca la scatola dei relè: tenete presente dove si trova. Dirigetevi sul passaggio superiore, attraverso le porte aperte: un sacco di sabbia si schianta al suolo consentendovi di guardare attraverso il buco (J). Fate qualche passo indietro, e quindi producetevi in un salto con rincorsa per raggiungere la piccola sporgenza che si trova sotto. Prima di lasciarvi cadere sulla piattaforma in basso, eliminate due cani e la guardia che saranno apparsi. Fate fuori anche il cattivo che si nasconde nel buio (sul secondo livello a partire dall'alto); dirigetevi ora verso la scatola che si trova vicino al muro opposto rispetto al palcoscenico. Arrampicatevi fino al passaggio, passate oltre il pavimento rotto e recatevi verso il muro con i drappi appesi (O). Andate verso il bordo e saltate in avanti per poi fronteggiare immediatamente una nuova guardia, da cui potrete recuperare altre munizioni. Tornate al pianterreno e correte lungo il muro di fondo per azionare altri due macigni. Recuperate il medikit dalla guardia che avete ucciso dall'alto, e tuffatevi in acqua. Un nuovo cattivo spunterà dal palcoscenico, pronto a farvi fuori: eliminatelo recuperate le sue munizioni, facendo attenzione anche al cane che correrà in suo soccorso dalla sinistra, e ad una nuova guardia che vi tenderà un'imboscata alle spalle. Dal lato o da cui è pervenuto il cane c'è un piccolo anfratto con un interruttore: azionatelo per aprire una grata dalla parte opposta del palcoscenico. Mentre vi avvicinate a questa grata, altri nemici saranno pronti ad accogliervi. Eliminateli, recuperate ciò che hanno addosso e quindi saltate per raggiungere la sporgenza in cui si trova la grata. Evitate di correre, e camminate attraverso i vetri per poi girare a sinistra e fare un salto con rincorsa per raggiungere il bordo inclinato nel muro. Spostatevi verso sinistra fino a che non potete tirarvi su, ed azionate l'interruttore. Tornate nella piattaforma precedente, facendo ancora attenzione ai vetri, e proseguite lungo il passaggio per poi fare un salto con rincorsa al fine di aggrapparvi all'area che si trova sulla sinistra. Saltate e arrampicate di ancora una volta, quindi girate in saltate nuovamente per proseguire la vostra scesa. Uccidete chiunque e fate attenzione ad un nuovo sacco di sabbia. Saltate da fermi dal punto in cui si trova il primo di questi, calcolando i tempi della sua oscillazione. Superate anche il secondo ed azionate l'interruttore per far cadere a terra un terzo sacco. Camminate con cautela verso il bordo di questa piattaforma, e poi giratevi per scivolare all'indietro, aggrappandovi alla fine della vostra caduta. Giratevi di spalle e fate un salto all'indietro per raggiungere il buco del pavimento, ed accendete immediatamente un flare. Seguite il passaggio sulla sinistra tenendovi lungo il muro, e raggiungerete una stanza più grande, con una piattaforma ed un interruttore alla vostra sinistra. A destra c'è invece un piccolo passaggio subacqueo: nuotateci dentro per recuperare il Drago d'Argento (1). Tornate quindi verso la piattaforma con l'interruttore e azionatelo, per poi tornare subito nella zona del palco in cui si trova il buco. Infilate il passaggio alla fine della stanza, nuotate verso la superficie e tenetevi sulla destra, per recuperare la scatola dei relè (K); salite la scala e attraversate le porte che avete appena aperto: tornate al piano più alto del teatro, eliminate altri due Doberman mentre fate ritorno all'interruttore che avevate visto in precedenza; inserite il relè per attivare l'ascensore (M). A questo punto potreste avere la tentazione di salirci sopra, invece non fatelo e attendete che scenda da solo. Saltate sull'ascensore, e poi subito verso la scala per arrampicarvi verso un passaggio segreto. Camminate con cautela attraverso il vetro letale e recuperate il Drago d'Oro (3). Già che ci siete, azionate l'interruttore sulla sinistra, e recuperate anche le munizioni. Entrate nella porta che avete appena aperto, e ritornate all'interruttore dell'ascensore, per poi azionarlo. Non appena le porte si apriranno, due guardie saranno pronte ad attendervi, per poi morire e regalarvi nuove munizioni. Azionate l'interruttore per rimandare su l'ascensore, e potrete avere così accesso ad una piccola area subacquea: saltateci dentro, e dirigetevi subito verso la grata e poi a sinistra; seguite le scale e recuperate il circuito stampato che si trova nell'angolo (N), per poi ritornare alla grata che avete appena superato nuotando. Andate sinistra e troverete un altro interruttore, che aprirà una parte della gabbia per consentirvi di prendere fiato. Arrampicatevi fuori ed eliminate alcuni ratti, quindi saltate per arrampicarvi sul livello successivo. Uccidete la guardia, quindi saltate nuovamente e uccidete altri ratti e un cane. Proseguite lungo la sala finché non raggiungete alcune finestre: distruggetele, quindi lasciatevi cadere nella stanza di sotto e azionate l'interruttore per aprire porte. Superate con un salto la mortale ventola all'ultimo secondo: dovreste atterrare sulla piattaforma in cui si trova la chiave. Raggiunge la piattaforma più alta e saltate sulla pendenza che porta al condotto: uccidete il ratto, proseguite dritto e saltate nuovamente per evitare il baratro. Fate attenzione alla successiva ventola, e ripetete l'intera operazione per l'ultima di queste. Date un'occhiata all'area oscura che si trova in alto: saltate in avanti dal bordo del condotto in cui vi trovate, e arrampicatevi per recuperare il Drago di Giada (2). Fate attenzione perché subito in prossimità di quest'ultimo c'è una ventola nascosta. Ritornate al condotto e arrivate fino ad una piccola stanza contenente un blocco rimovibile: spingetelo per avere accesso ad un interruttore che aprirà un'altra porta. Spingetelo un'altra volta, e lasciatelo cadere nella stanza sotto la prima delle finestre. Salite sulla scatola e sparate a qualsiasi vetro ancora rimasto intatto, quindi saltate nelle prime finestre. Qui troverete un'altra scatola, che va anch'essa spinta in maniera da farla ricadere su quella precedente. Ora potete arrampicarvi e raggiungere la fila più alta di finestre. A questo punto vi toccherà ritornare indietro fino alla stanza di controllo, utilizzando il condotto che si trova di fianco all'ascensore. Una volta arrivati in cima, aprite la serratura e proseguiti dritti. Correte e dirigetevi verso l'interruttore che apre le porte in cima alle scale: entrate nella stanza di controllo e utilizzate circuito stampato per azionare l'interruttore alla vostra destra. Tornate verso il palco ed eliminate tutti i nemici che saranno saltati fuori: recuperate medikit e munizioni, e passate attraverso il buco nel muro per raggiungere un'area piena di scatole ammassate. Una delle più piccole può essere rimossa per avere accesso ad un passaggio segreto: entrate, ed azionate l'interruttore per poi uscire immediatamente e uccidere una guardia. Cominciate ad arrampicarvi sulle scatole (P) fino a raggiungere la piattaforma bianca che si trova sopra il palcoscenico: uccidete la guardia sottostante, ed evitate eventuali sacchi di sabbia. Date un'occhiata in giro, e scovate un'apertura più in alto: saltate fino a raggiungere quest'area per azionare un interruttore che aprirà una porta in prossimità di un sacco oscillante. Rimanete verso il bordo della nuova apertura, e fate un salto verso l'area inclinata che si trova a destra: scivolate giù rimanendo verso destra, al fine di evitare il sacco di sabbia. Lasciatevi cadere, fino ad arrivare al pavimento: il perfido Bartoli sarà lì in pochi istanti, e sarà anche molto arrabbiato. Per ucciderlo vi consiglio di usare la doppietta, ma fate anche attenzione ai cani che vi aizzerà contro. Quando l'avete eliminato, recuperate tutte le granate ed uccidete eventuali nemici rimasti. Raccogliete il medikit e le munizioni anche da questi, recatevi dal lato opposto della stanza e arrampicatevi sulla scatola che vi farà tornare alla stanza con le scatole ammassate vicino all'entrata. Azionate l'interruttore che qui troverete, e saltate sull'aereo per volare verso prossimo livello.



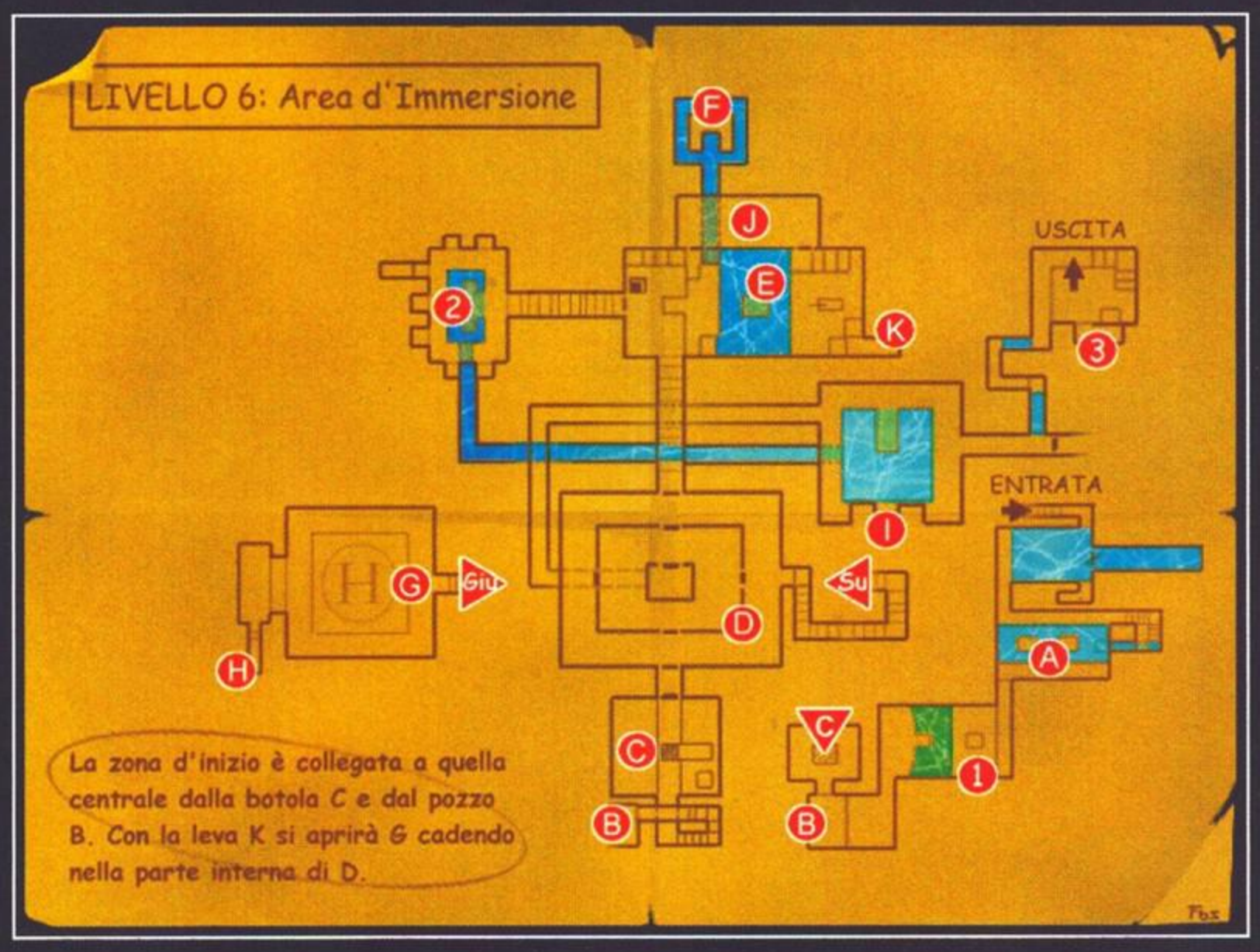

## LA PIATTAFORMA MARINA

Questo livello comincia con Lara stesa per terra, inerme e derubata di tutti i suoi possedimenti. La prima cosa da fare, quindi, è liberarsi dalla prigionia e procedere al recupero delle vostre armi. C'è un interruttore, un po' nascosto, che apre la porta della cella, ma è anche a tempo quindi prima di azionario sarà bene aprirsi il cammino. Una volta, quindi, che avrete spinto e spostato le scatole aprendovi la strada, azionate l'interruttore e scappate. Immediatamente sentirete suonare un allarme e una serie di brutti ceffi cominceranno a darvi la caccia. Quelli da tenere maggiormente d'occhio sono armati di fucile, ed è opportuno condurli all'area da cui sono partiti. Cercate di fare in modo che il loro fuoco si diriga verso le finestre, che possono rappresentare una rapida via di fuga. Andate a destra lungo lo stretto passaggio e premete il bottone nel muro per aprire le porte sotto l'aeroplano (A). Nuotate all'interno di quest'area e passate oltre al fine di premere un nuovo bottone che spegnerà i motori dell'aereo: quindi, passate attraverso la finestra rotta e fate un salto con rincorsa per salire in cima al motore. Lasciatevi cadere nella botola, e recuperate le vostre armi. Tornate sui vostri passi e fate fuori i due bulli che vi hanno accolto in precedenza, per poi prendere la chiave d'accesso gialla. Passate attraverso la solita finestra e stavolta andate a sinistra, in una stanza con un po' d'acqua. Tuffatevi e azionate l'interruttore sotto il tunnel, che vi garantirà l'accesso al Drago di Giada (2). Tornate in superficie e riempite i polmoni in preparazione di una lunga sessione subacquea. Entrate nel tunnel e seguitelo prima a sinistra poi a destra, e quindi in una stretta curva a destra; prendete il passaggio sotterraneo rimanendo nella parte alta, così da passare oltre la ventola subacquea. Recuperate la statua e nuotate all'indietro fino in superficie, prima di ritornare alla porta con la chiave d'accesso gialla (B). Entrate nella stanza successiva e premete il bottone sul muro opposto per far cessare l'allarme. Salite le scale sulla destra, e girate la ruota per aprire la porta; uccidete il cattivo che qui vi attende e recuperate il suo medikit, andate nella stanza successiva e uccidete un altro nemico che scende da una rampa ed esce da una porta che si chiuderà non appena vi avvicinate. Girate la ruota per aprire la prossima porta, uccidete una guardia e recuperate le munizioni e le fiocine. Entrate nella stanza delle cuccette (C) e recuperate le varie armi e munizioni che qui si trovano; nella zona dell'ingresso c'è anche un bottone che apre un passaggio sul soffitto, dalla parte opposta. Attraversatelo, scendete per la pendenza e dalla scala. Dovete ora usare le scatole che trovate qui per raggiungere l'altra scala, che si trova dal lato opposto: spingete la prima verso sinistra oltre quella successiva, e quindi spingete quest'ultima verso le fiamme (D). Ora potete fare un salto con rincorsa ed aggrapparvi alla scala: quando sarete giunti in cima, dirigetevi a destra e uccidete un'altra guardia da cui potrete recuperare la chiave d'accesso rossa. Arrampicatevi sulla scala che si trova nelle vicinanze (E) per recuperare il Drago d'Argento (1). Ritornate alla stanza con dell'acqua che avete visitato in precedenza, e poi ancora verso quella con l'interruttore dell'allarme: salite le scale che si trovano a sinistra. Uccidete la guardia e il suo cane, e recuperate le munizioni; la porta con la chiave d'accesso gialla è in cima alla rampa, quindi evitate i barili e raggiungetela. Entrate e dirigetevi a sinistra per uccidere un nuovo bell'imbusto, e fate attenzione a quello che arriva alle vostre spalle, e anche quello che sia è arrampicato fino a qui da destra. Recuperate le munizioni, i medikit e i flares dai cadaveri, e tornate alla zona vicino all'entrata. C'è una scatola: spostatela dall'altro lato e quindi tiratela. Ora andate indietro e spostatela ancora, quindi saliteci sopra e raggiungete l'apertura nel muro. Recuperate le munizioni dalla guardia che qui ucciderete, e recatevi alla porta con la chiave d'accesso verde (G). C'è anche un interruttore e una piccola trappola in quest'area: azionate l'interruttore e noterete che la cisterna vuota alle vostre spalle si riempirà d'acqua. Tornate indietro e lasciatevi cadere sul pavimento, passate oltre la cisterna e dirigetevi a destra; passate oltre i tubi e andate a sinistra, fino a che non troverete un interruttore nel muro che aprirà la botola in prossimità della porta precedente. Tornate in quell'area e lasciatevi cadere nella botola, e giù dalla rampa, quindi correte verso destra e cercate di eliminare gli uomini rana che si trovano qui dalla superficie: se non ce la fate, vi toccherà farli fuori direttamente dall'acqua. Nuotate verso i pilastri, e arrampicatevi su quello più vicino con le strisce gialle sui lati, per poi aspettare che l'uomo rana approdi in superficie: eliminatelo con un'arma di vostra scelta. Il pilastro successivo ha una scala che vi fa accedere a una passerella superiore: prima di arrampicarvi, recuperate il Drago d'Oro (3). Esso si trova ala base del pilastro all'estremità della passerella che avete percorso in precedenza cercando di sparare al primo degli uomini rana: una volta che l'avrete recuperato, due guardie verranno a farvi visita; quando avrete salito la scala dovete seguire la passerella e fare un salto con rincorsa per oltrepassare il baratro. Arrampicatevi e uccidete il nemico che sta utilizzando la vostra doppietta. Recuperatela, andate a destra e una volta raggiunto il muro centrale andate a sinistra e seguite le passerelle. Dovreste notare un buco nel muro che si trova sopra, mentre un'altra guardia tiene occhio la chiave d'accesso verde, che si trova in una scatola (H). Eliminatela, e saltate all'interno della scatola. Seguite la passerella fino al buco nel muro, e tornate nella stanza con la porta ancora chiusa facendo attenzione ad uccidere le guardie che troverete sulla strada. Una volta aperta la porta, dovete azionare l'interruttore sul muro per poi nuotare attraverso l'apertura. Sott'acqua troverete l'ennesimo interruttore, che vi permetterà di aprire una grata: arrampicatevi e correte lungo corridoio per raggiungere l'uscita.



## AREA D'IMMERSIONE

Saltate sulla scala e premete il bottone che si trova in questa stanza per fermare la ventola (A). Ora potete tuffarvi in tranquillità e recuperare le granate che si trovano là sotto; girate la leva per aprire una porta, e percorrete il corridoio. Due guardie e un cane vi attaccheranno da sinistra: eliminatele, recuperate le munizioni e utilizzate le piattaforme per attraversare il pozzo. Fate fuori altre due guardie e recuperate i regali dai loro cadaveri; ora vi dovreste trovare in cima ad una lunga discesa che vi farà cadere esattamente vicino a dei simpatici rifiuti tossici. Circa a metà fra di essi si trova un buco che contiene il Drago d'Argento (1). Potete scivolare in avanti per raggiungere il buco, per poi saltare fuori e proseguire la discesa. Quando sarete arrivati in fondo, potete saltare oltre le scorie per raggiungere il lato opposto; salite la scala (B) e recuperate un po' di munizioni, è poi date un'occhiata alla piattaforma inclinata sotto il buco. Saltateci dentro e aggrappatevi al bordo: fate attenzione alla guardia nelle vicinanze. Lasciatevi cadere, per poi aggrapparvi e tirarvi nuovamente su, mentre estraete le armi per far fuori la prossima guardia. Recuperate tutte le munizioni che questa lascia alle sue spalle. La porta con la chiave d'accesso blu dovrebbe trovarsi in questa zona (C), e la chiave stessa si trova in un buco dalla parte opposta della stanza. Saltate nella piccola apertura dalla piattaforma, e scivolate giù dalla discesa per poi recuperare la chiave e seguire il tunnel a ritroso. Una volta entrati nella prossima stanza, troverete subito quattro cani e un simpatico ragazzo dotato di lanciafiamme pronti a darvi addosso. Non lesinate ed utilizzate l'arma più potente che avete per fare fronte a queste minacce. Dovrebbero esserci quattro porte, due delle quali sono dotate di ruote per poterle aprire. Una di queste dà accesso a delle scale che vanno verso l'alto, mentre l'altra occulta delle scale che, al contrario, vanno da basso. Prendete queste, eliminate il cattivo e poi spingete la scatola per scovare un pannello di controllo a cui manca un chip. Prima di saltare in acqua, tenete bene a mente questa locazione. Tuffatevi e fate in modo che l'uomo rana vi segua fino in superficie: saltate su, eliminatelo, ritornate in acqua per esplorare il tunnel a cui faceva guardia. Dovreste trovare due interruttori: azionateli entrambi e proseguite dritti fino a incontrare una serie di curve destrorse. Dovreste incontrare una porta, che va attraversata per poi girare immediatamente a sinistra e raggiungere un'area più ampia. Salite le scale e preoccupatevi delle due guardie che vi aspettano, in prossimità di un elicottero (G). Recuperate il medikit, e non dimenticate di raccogliere anche le munizioni. Attraversate la grossa stanza ed entrate in una più piccola, in cui dovreste trovare una botola, un interruttore e un bottone. Azionate l'interruttore sulla destra e proseguite dritti, lasciandovi cadere all'interno della botola: siete ora dei fieri possessori di un bellissimo M-16. Saltate fuori e ritornate verso il bottone, facendo attenzione alle fiamme; azionate di nuovo l'interruttore, saltate verso sinistra e premete il bottone; correte come dei forsennati attraverso la stanza, saltando per evitare la botola e per recuperare poi il chip (D). Lasciate subito quest'area e dirigetevi verso il pannello di controllo. Una volta inserito il chip, le porte si apriranno. Correte lungo la rampa eliminando eventuali nemici. In questa zona dovreste trovare un nuovo energumeno dotato di lanciafiamme, che non esiterà ad aprire il fuoco: fate quindi attenzione, è pericoloso. Eliminatelo rimanendo dalla parte opposta rispetto al bacino d'acqua, quindi andate alla destra della cisterna arancione per accedere a un pannello segreto. Entrate e premete il bottone, quindi tornate sui vostri passi e tuffatevi in acqua per recuperare il Drago di Giada (2): si trova in un piccolo anfratto che era precedentemente occultato da una grata. Uscite dall'acqua e dirigetevi verso l'equipaggiamento da sub che si trova sul muro: recuperate la fiocina e preparatevi a una nuova sessione subacquea. Ricordate che è sempre opportuno cercare di eliminare gli uomini rana dalla superficie. Seguite il tunnel sotterraneo fino a raggiungere un passaggio che vi farà emerge in un'altra stanza; salite sul piccolo molo che si trova sulla destra, e fate attenzione alle due guardie. Ora potete saltare fino alla cima del muro e azionare qui l'interruttore che apre una porta nella stanza precedente. Ritornateci, e troverete un uomo rana e due guardie ad attendervi; eliminateli, raccogliete il medikit e le munizioni. Attraversate le porte appena apertesi, ed azionate il nuovo interruttore. Salite sul blocco che si è appena mosso, e raggiungete l'altro lato della vasca. Dirigetevi verso l'angolo e saltate oltre le scatole, onde premere un bottone e dare un'occhiata alla stanza con la porta che avete aperto in precedenza. Dirigetevi lì, uccidendo le guardie e i loro cani. Una volta arrivati, lasciatevi cadere ed entrate nel tunnel, per arrivare alla stanza centrale. Una guardia farà da esca per distrarvi da quella armata di lanciafiamme, che spunterà da dietro l'angolo. Recuperate il secondo chip, che va utilizzato nella locazione che vi avevo precedentemente detto di tenere a mente: tornateci, inseritelo e vedrete la lama ritrarsi. Ora potrete recuperare la chiave d'accesso rossa (E), prima di ritornare alla stanza centrale. Lasciatevi cadere giù e prendetevi cura del primo cattivo, quindi continuate verso la stanza con l'acqua e fate fronte ad ulteriori energumeni. Proseguite attraverso la porta (F) fino ad arrivare ad una stanza più ampia, dove dovete ucciderete altri cattivi, ma dove potete anche recuperare il Drago d'Oro (3) entrando in una piccola porta, già aperta, che dà accesso ad una stanza segreta. Se per qualche motivo questa porta fosse chiusa, dovrete tornare nella stanza in cui avete usato la chiave d'accesso rossa ed azionare l'interruttore. Raggiungete quindi il cadavere che si trova al centro della stanza e preparatevi ad una piccola traversata sottomarina.

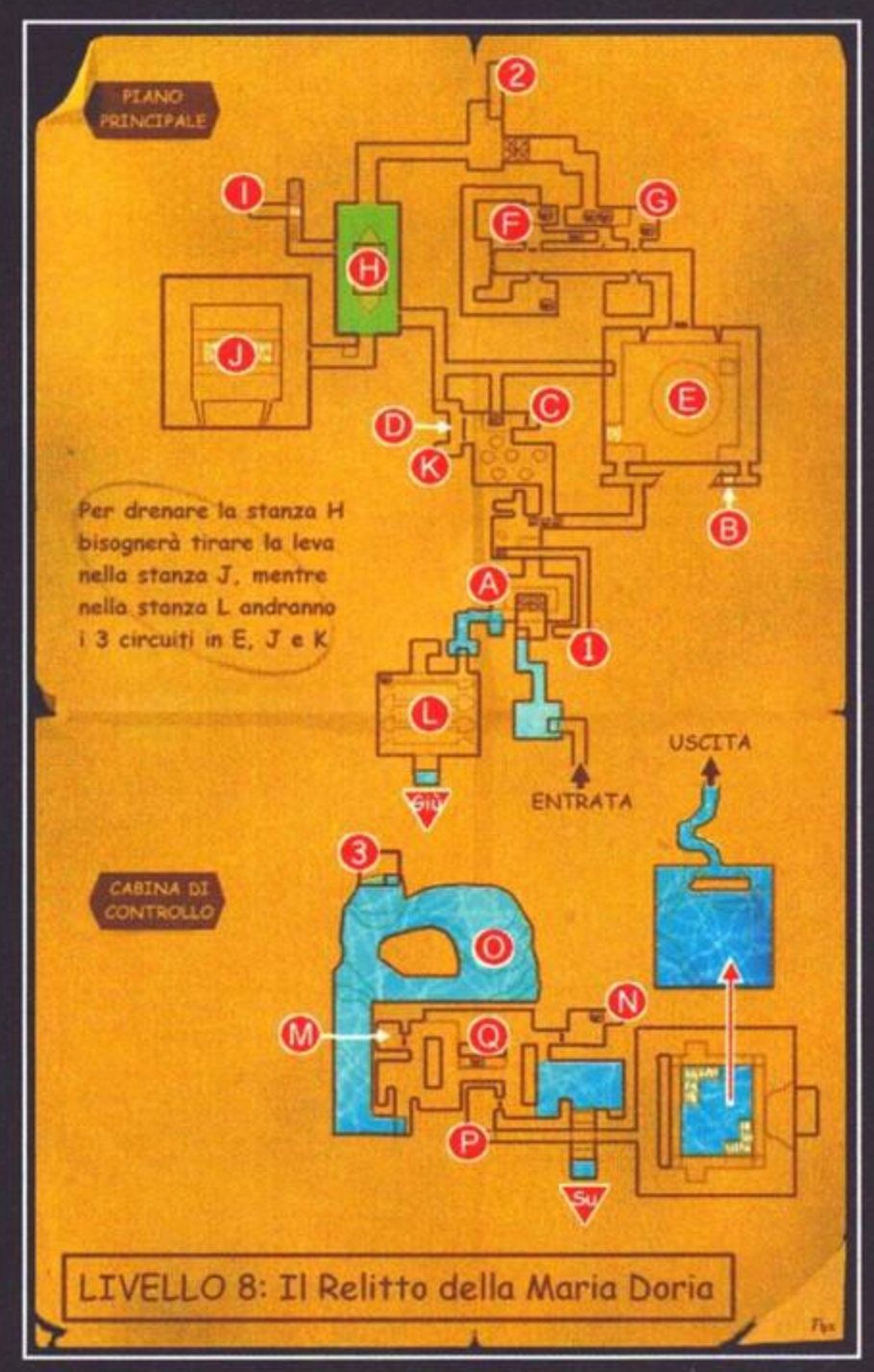


## A 40 PIEDI DI PROFONDITA'

Le cose si mettono male: siete senza aria e un grosso squalo bianco ha deciso che sarete la sua prossima cena. Giratevi immediatamente su voi stessi e cominciate a nuotare, seguendo la scia di detriti che si trovano sul fondale marino. Una volta raggiunta la nave, infilatevi nel buco in prossimità dell'ancora (A), e prendete subito aria. Lo squalo continua a venirvi dietro, quindi non appena avrete riempito i polmoni tornate giù e raggiungete il buco in basso, per poi girare subito verso destra. Salite verso una grossa stanza, infilate l'entrata sulla sinistra, per poi continuare in un'area più piccola e prendere l'apertura successiva ancora verso sinistra. Dovreste ora trovarvi in un'area che nasconde, in fondo sinistra, una leva: azionatela e si aprirà un passaggio nel pavimento. Proseguite in questa direzione, girate a sinistra e seguite il passaggio fino a che non troverete un'altra area per respirare. Risalite in superficie e arrampicatevi sulla scatola che galleggia nelle vicinanze (B). Dirigetevi verso la pila di scatole sulla destra, e nuotate nella piccola apertura che si trova nel mezzo. Arrampicatevi in superficie e dirigetevi a destra; alla fine del passaggio oscuro c'è un interruttore (C), azionatelo e ritornate sulla pila di scatole per arrampicarvici sopra ed entrare nella stanza successiva. Lasciatevi cadere sul pavimento e uccidete la guardia che cerca di attaccarvi spuntando fuori da dietro una delle scatole. Fate molta attenzione a recuperare le sue munizioni senza camminare sull'area poco illuminata al centro del pavimento, che è in realtà un enorme trappola. Il Drago d'Argento (1) è proprio per aspettarvi, ma per prenderlo fate attenzione a non cadere nella trappola sopra menzionata (D). Una volta recuperata la statuetta, potete saltare sulla trappola, e questa si aprirà. Uccidete tutti i cattivi da qui in alto prima di lasciarvi cadere sulla più vicina delle scatole, e recuperare quindi un medikit e le fiocine. Ora arrampicatevi sulla scatola nel mezzo della stanza, e saltate su quella più alta che rasenta il muro, per raggiungere l'uscita ed entrare nell'area successiva. Giunti qui, azionate immediatamente l'interruttore a sinistra (E), e una porta a tempo in prossimità delle finestre si aprirà. Correte ed entrateci (in modo da fermare il timer). Tuffatevi per raccogliere il Drago di Giada (2), facendo attenzione da una serie di temibili creature sottomarine. Il problema che vi attende ora è probabilmente il più difficile tra quelli sinora incontrati: dovete superare una serie di fiamme a tempo che pullulano nella stanza. Dirigetevi subito verso il passaggio poco illuminato e arrampicatevi vicino al buco nel soffitto; azionate l'interruttore per aprire una porta in prossimità della stanza con le fiamme (G). Entrateci e preparatevi ad una corsa da togliere il fiato. Una volta qui, azionate l'interruttore per spegnere la prima schiera di fiamme (F), e per poi correre fino a quello successivo (H). Azionate anche questo al fine di aprire la porta seguente, quindi attraversatela ed azionate il terzo interruttore. Tutte le fiamme saranno ora spente, quindi correte indietro fino raggiungere il primo interruttore per spegnere nuovamente la prima schiera. A questo punto dovreste avere abbastanza tempo (circa dieci secondi) per superare l'intero labirinto ed arrivare fino all'acqua (I). Tuffatevi e uccidete il barracuda, quindi restate pronti per un'altra serie di difficoltà. In pratica si tratta dello stesso percorso appena svolto, soltanto sott'acqua! Dovete nuotare attraverso una serie di stanze subacquee, azionare un interruttore nella terza di queste e quindi dirigervi verso il fondale per azionarne un altro che aprirà un passaggio verso la superficie. Sullo stesso fondale si trova anche il Drago d'Oro (3), in un tunnel in prossimità dell'interruttore (J). Se tutto ciò non fosse già sufficiente, a farvi compagnia ci sarà anche un simpatico gruppo di barracuda, che vi daranno la caccia non appena toccherete la statuetta. Ho paura che ci vorranno svariati tentativi per passare oltre queste due aree. Eventualmente prendete aria prima di lanciarvi alla rincorsa del Drago d'Oro. Lasciatevi cadere nell'area successiva e date un'occhiata a tutti i detriti e alle rocce che qui trovate. Scovate un buco nel pavimento, e lasciatevi cadere dentro, per poi spingervi esattamente sotto la scatola che trovate le vicinanze. Ora potete arrampicarvici sopra e utilizzare l'interruttore (K), per poi dirigervi verso l'apertura del soffitto a destra e muovervi verso uno sbocco in alto. Azionate l'interruttore per aprire una porta che si trova qualche parte in questo stesso livello, e quindi lasciatevi cadere fino a quello inferiore, passando stavolta nell'apertura del soffitto che si trova a sinistra. Tenetevi lungo il muro di destra fino a che non potete arrampicarvi su una piattaforma piana. Fate un salto con rincorsa per atterrare su un'altra piattaforma sulla sinistra; arrampicatevi nell'apertura che si trova sopra, per scovare un interruttore che inonderà una delle stanze successive (L). Tornate nel livello più basso e questa volta entrate nella porta, e seguite il passaggio (M) verso la stanza che avete appena inondato. Uscite immediatamente dall'acqua. Altre due guardie vi daranno la caccia, e dai loro cadaveri potrete recuperare un medikit e alcune munizioni. Utilizzate infine l'interruttore sul muro per aprire la porta che vi farà uscire da questo inferno...

## IL RELITTO DELLA MARIA DORIA

Eliminate l'uomo rana prima di recuperare gli arpioni, quindi procedete nel buco e lungo il tunnel subacqueo (A) fino a che non sarà possibile riemergere su una sporgenza su cui troverete un medikit. Lasciatevi cadere lungo la discesa, aggrappati al bordo estremo e preparatevi a farvi del male. La caduta sarà dolorosa, quindi se necessario utilizzate un medikit. Quindi partecipate, volenti o nolenti, alla sparatoria che qui avrà inizio, e una volta eliminati tutti i cattivi rimuovete la grossa scatola per avere accesso ad altre grosse scatole. Continuate a spostare la prima fino a che non si troverà lungo il corridoio: adesso potrete spingere e tirare le due rimanenti fino a che non vi garantirete l'accesso a due passaggi nascosti. Cercate un buco nel soffitto dall'altra parte della stanza e arrampicatevi. Qui potete recuperare il Drago d'Argento (1) da dentro il buco, per poi ritornare verso i due passaggi appena scoperti. Prendete quello di destra, e uccidete la guardia che vi si parerà davanti; entrate nella stanza da ballo e fate attenzione agli spuntoni sul pavimento, mentre vi occupate di un'altra guardia che si aggira sul secondo livello. Spostatevi a lato del buco, e arrivate fino all'apertura del pavimento: calatevi dentro e recuperate la chiave (B). Tornate nella stanza da ballo e recatevi ora al passaggio di sinistra, utilizzando la chiave appena recuperata. Premete il bottone (C) per aprire le doppie porte e uccidete il delinquente che ne verrà fuori. Attraversatele e vi troverete di fronte ad un altro bottone da premere (D), per aprire la porta che si trovava sul secondo livello della sala ballo (E). Tornate sui vostri passi e ricordatevi di premere il primo bottone per richiudere le doppie porte prima di andarvene. Recatevi ora alla porta che avete appena aperto: ora potete prendere la rampa sulla destra rispetto a porta, per raggiungere il secondo livello. Recuperate le munizioni dalla guardia che avrete ucciso in precedenza e proseguite dritti, fino a che non potete fare un salto con rincorsa e aggrapparsi a una sporgenza in cui dovete anche raccogliere un circuito. Tornate alla porta: dovreste ora trovarvi in una sala con tante altre porte; la prima a sinistra conduce ad una stanza vuota ma va aperta comunque. L'unica altra porta che potete aprire, per il momento, è quella sulla destra con la ruota. Giratela, entrate e lasciatevi cadere sul pavimento. Spostate la scatola fino a che non potete raggiungere l'interruttore che apre un'altra delle porte di cui sopra. Proseguite verso la stanza successiva, e su sulla rampa, per incontrare un'altra guardia, e per poi raggiungere l'area successiva in cui si trova una nuova scatola. Muovetela così da poter raggiungere l'interruttore che sta sopra, e recuperare la chiave che invece stava sotto (F). Potete ora fare ritorno alla stanza precedente, e utilizzare la chiave per aprire la porta che si trova di fronte a quella della stanza vuota (G). Entrate, e ripetete la solita pantomima: spostate la prima scatola così che potete tirare fuori quella che si trova sopra. Una volta tirata la prima e spinta la seconda, dovreste aprirvi la strada ad un passaggio sulla destra. Il pavimento cederà sotto i vostri piedi, ed una serie di barili ruoteranno verso di voi, nel caso cerchiate di saltare oltre il pavimento stesso. Arrivate fino in fondo e girate sinistra, facendo attenzione all'ennesimo delinquente che spunterà dalle vicinanze. Recatevi al luogo da cui provenivano i barili e recuperate i Drago di Giada (2). Non sarà facile perché ci sarà un altro barile ad aspettarvi: archiviata questa pratica, recatevi nella stanza in cui si trova la griglia sul pavimento, calatevi giù fino a scendere sulla barca (H). Azionate l'interruttore (I) subacqueo, che si trovi in prossimità della scala, e potrete così aprire una porta che dà al piano di sopra. Tornate sulla barca, risalite ed infilate quella stessa porta. Azionate l'interruttore che qui troverete (J), al fine di lasciare questa porta permanentemente aperta, e quindi iniziate a produrvi in una serie di salti tra le due aree inclinate. Continuate a saltare fino a che la botola sotto di voi non si chiuderà, così che potrete rimanere in piedi, risalire, e azionare il pulsante. Raggiungete qui il nuovo passaggio, ed entrate uccidendo tutti i mentecatti che vi si parano davanti. Premete il bottone sulla sinistra per aprire l'ennesima porta a tempo: correte attorno alla vasca e infilatela prima che si chiuda. Recuperate quindi secondo circuito (K), che si trova esattamente alla vostra destra. Compiendo questa operazione, aprirete un'uscita, anch'essa a tempo. Recuperate il medikit e premete immediatamente il bottone sul muro per far sparire l'acqua dalla zona della barca. Recatevi lì, salite sull'imbarcazione e aprite la porta. Il passaggio vi condurrà verso sinistra, dove troverete una botola che collega al bagno. Due porte dovrebbero fungere da ponte per consentirvi di passare oltre e recuperare il terzo circuito. Se dovessero essere aperte, dovete passare oltre la botola per schiacciare il bottone che le richiude. Ora che avete tutti e tre i circuiti, lasciatevi cadere nel bagno, uccidete le due guardie e recuperate le loro munizioni. Ritornate alla vasca all'inizio di questo livello, e recuperate il medikit dall'angolo della stanza. Prendete fiato e nuotate attraverso il passaggio per azionare l'interruttore alla base del silos; uscite attraverso l'apertura in alto, e uccidete le guardie che saranno lì ad attendervi. Inserite i circuiti nel pannello vicino alle fiamme (L), quindi muovete la scatola per costruirvi una scala fino all'apertura soprastante. Giunti qui, azionate l'interruttore per inondare la stanza successiva; seguite il passaggio e uccidete il barracuda quando vi trovate in acqua; recuperate gli arpioni alla vostra destra e dirigetevi verso l'uscita nel passaggio poco illuminato (a sinistra), ove dovete anche avere cura dell'ennesima guardia. Tenete presente la locazione di questa porta (che dà accesso alla cabina), e proseguite verso sinistra per recuperare altre munizioni. Nella stanza con le finestre dovete girare la ruota per aprire la porta: entrate e azionate l'interruttore (M), quindi correte subito dalla parte opposta della stanza attraverso la porta a tempo per recuperare un po' di fiato. Spingete la scatola e utilizzate l'interruttore (N) per aprire la botola alla fine dell'area. Recatevi alla botola e fate un bel tuffo nell'oceano. Tornate fuori immediatamente, e attendete che tutte le simpatiche creature sottomarine comincino a dirigersi verso di voi. In questo modo, potrete distrarre la loro attenzione dalla chiave che si trova sotto (O), vostro prossimo obiettivo. Nuotate quindi verso l'apertura e girate a destra: le finestre dovrebbero trovarsi alla vostra destra, e la chiave della cabina si trova proprio sotto le rocce alla vostra sinistra. Schivate lo squalo, e nuotate in fretta verso l'apertura da cui siete appena passati. Una volta usciti, date un'occhiata in giro per scovare una piccola caverna; nuotate in quella direzione facendo in modo di rasentare il muro di destra, fino a che non scovate un'ulteriore apertura sopra di voi. Nuotate fino in superficie per prendere fiato, e già che ci siete prendete anche il Drago d'Oro (3). Quando siete pronti, ritornate di sotto, uscite dalla caverna, e ritornate sui vostri passi fino a raggiungere la botola originaria. Usciti da qui, girate sinistra e tornate alla porta della cabina, dove potrete finalmente utilizzare la chiave. Entrate ed azionate l'interruttore per aprire un'altra botola, che si trova fuori. Spostate la scatola per scovare un ennesimo interruttore, prima di tornare alla cabina dove ora dovrebbe esserci un'apertura sul soffitto. Arrampicatevi e procedete lungo il passaggio fino a lasciarvi cadere nella stanza successiva. Dirigetevi a destra verso il buco nel pavimento (P): attenti perché qui saranno in tanti; fate fuori chiunque osi dare fastidio, e quindi avvicinatevi al barile su pavimento. Saranno sempre in parecchi a darvi al caccia, inclusi gli odiati uomini rana. Spostate il barile, e fatevi strada verso il livello successivo... pazientate un altro mese, e saprete anche il resto!



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

**I NEGOZI IN ITALIA**

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- BRESCIA PROSSIMA APERTURA NEW
- FIRENZE PROSSIMA APERTURA NEW
- FORLI' NEW C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

**Vendite per corrispondenza**

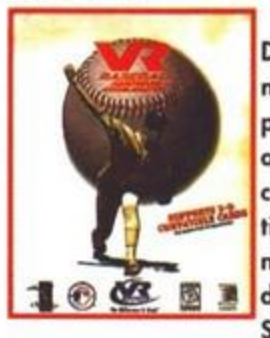
Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it

### TUROK: DINOSAUR'S HUNTER

Turok: Dinosaur Hunter sarà uno dei primi titoli della nuova generazione per PC. Il genere è quello, tanto amato, degli sparatutto in soggettiva alla Doom, ma il titolo della Acclaim ne fornisce un'interpretazione molto personale e del tutto innovativa. Nei panni di Turok, un cacciatore di dinosauri tratto dagli omonimi fumetti della stessa Acclaim (molto famosi in America), dovrete andare a combattere in una dimensione parallela, a metà tra passato e futuro, per fermare l'invasione della Terra. Vostro il compito di avventurarvi in otto lunghissimi livelli e sconfiggere dinosauri, robot, umanoidi e altre strane forme di vita. Il punto di forza di Turok è la grandissima varietà di armi (oltre quindici) che aggiungono un incredibile spessore al gioco. La libertà di movimento è totale, la grafica da lasciare SENZA FIATO... Grazie all'ausilio delle schede acceleratrici 3D (come quelle basate su chipset 3DFX), gli effetti grafici sono quanto di più spettacolare possa essere visto al momento sul monitor di un PC, con effetti particellari, antialiasing, z-buffering e tutto quello che serve per un'immersione totale nel divertimento e nell'avventura. Pentium 133 Mhz, 16 MB di RAM, Scheda sonora SounBlaster o compatibile, Scheda video SVGA da 1 MB, scheda acceleratrice 3DFX, CD-ROM 4X, Windows 95. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **95.000**



### VR BASEBALL

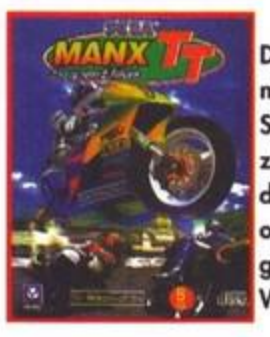
Dalla Interplay una splendida simulazione di baseball TRIDIMENSIONALE con possibilita' di selezione della prospettiva a 360 gradi!! Il prodotto, appositamente creato per schede acceleratrici 3DFX, contiene tutti i dati e statistiche del campionato MLB americano ed e' caratterizzato da una grafica incredibile a 640 x 480 SuperVga a 65.000 colori. Oltre 700 giocatori reali, tutti i 28 stadi perfettamente riprodotti in 3d, 4 uniformi per ogni squadra, 3 livelli di difficolta', possibilita' di controllo simultaneo di piu' giocatori, opzione multiplayer fino a 4 giocatori con supporto dei migliori joysticks e joypads. Consigliato il GRAVIS GAMEPAD PRO. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win. 95 + Scheda acceleratrice 3DFX.

PC CDROM **109.000**

### GIOCHI D'ARTIFICIO

Che cosa e' l'amore? Perche' gli innamorati cercano sempre conferma dagli amici? Gioca con Ottone, accendi la miccia della tua storia e guarda l'esplosione del tuo fuoco d'artificio personale. Un gioco ispirato al famoso film di successo con oltre 40 minuti di filmati AVI di grande dimensione, 400 immagini scattate sul set, 4 ambientazioni in realta' virtuale 3D, 22 scene interfaccia attraverso cui navigare nel CD, sequenze originali girate appositamente per il CD con Leonardo Pieraccioni ed altri attori del film. TUTTO IN ITALIANO. R.H. 486DX4-100 + 8mb

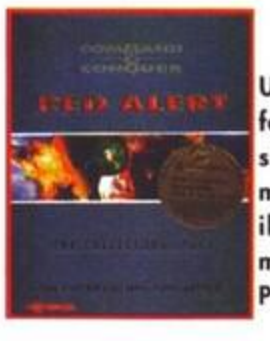
PC CDROM **49.900**



### MANX TT: SUPERBIKE

Dalla Sega la splendida simulazione motociclistica che riporta sullo schermo Svga le emozioni delle famose competizioni sull'Isola di Man. 4 percorsi, 6 tipi diversi di gara, diversi modelli di moto, opzione multiplayer via Network fino a 8 giocatori. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win.95

PC CDROM **99.000**



### COMMAND & CONQUER: RED ALERT COLLECTOR'S PACK

Uno splendido cofanetto contenente il famoso strategico della Westwood in versione per Windows 95, l'esclusivo CD musicale delle colonne sonore del gioco, il MEGAPOSTER ed una fantastica maglietta nera personalizzata. R.H. Pentium 75 + 16 mb + Win. 95

PC CDROM **109.000**

### ZERO ZONE

Un'avventura ambientata nel futuro che vi vede nei panni dell'agente Ridley, impegnati a scoprire chi e perche' ha ucciso vostro padre. Viaggereto nello spazio alla scoperta di numerosi pianeti per ritrovare un microchip che suggellera' definitivamente l'unione tra bio e cyber. Oltre 30 personaggi differenti, uno piu' intrigante dell'altro, lasciatevi stregare da creature superbe e affascinanti, la tecnologia omni 3D vi permettera' di muovervi a 360 gradi all'interno di uno splendido mondo tridimensionale. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95

PC CDROM **89.000**

### SIERRA PRO PILOT

Dalla Sierra il mitico simulatore di volo destinato a contrastare sensibilmente FS 98. Una delle simulazioni di volo civili piu' attese dell'anno!! Partenza con il noto Cessna 172, completamento di diverse missioni ed ottenimento del Certificato di Abilitazione, per poter pilotare arei sempre piu' complessi. Grafica ai massimi livelli grazie alla nuova tecnologia Dinamyx 3D Space. oltre 2500 aeroporti civili fedelmente riprodotti fin nei minimi dettagli. Cockpits ultra realistici, ogni strumento di volo e' perfettamente utilizzabile. Scenari riprodotti alla perfezione, miglio dopo miglio. L'opzione controllo di volo permette di dialogare con altri aerei e con la torre di controllo. Indubbiamente il miglior simulatore di volo commerciale disponibile sul mercato! R.H. pentium 90 + 16mb + win. 95. Consigliato: Pentium 133 + 32 Mb + lettore 4x

PC CDROM **99.000**

### FLIGHT UNLIMITED 2

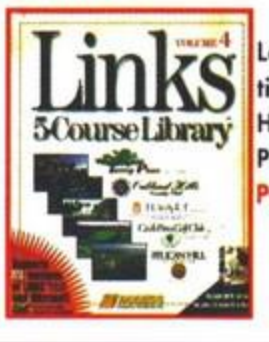
Dalla Looking Glass una simulazione di volo che si prepara a dare battaglia a Flight Simulator 98. Paesaggi digitalizzati foto realistici come mai visto prima d'ora, nuovo motore grafico ZOAR per la renderizzazione in tempo reale, ATF incluso per un dialogo continuo con la torre di controllo e gli altri aerei, oltre 400 aerei sia civili che militari, sono contemplate inoltre tutte le possibili condizioni meterologiche per esperienze di volo uniche!! CGW, l'autorevole rivista americana, ha definito Flight Unlimited 2 come la miglior simulazione mai vista prima d'ora su PC. Predisposto per acceleratori grafici 3DFX. R.H. Pentium 120 + 16 mb + win. 95 + Direct x 5 (incluse), lettore 4x.

PC CDROM **109.000**

### F22 RAPTOR - Novalogic

L'attesa simulazione di volo bellico della Novalogic, dedicata al caccia piu' famoso del mondo!, la versione ufficiale licenziata dalla Lockheed Martin. Un sofisticato sistema di intelligenza articiale, permette al computer di considerare realmente tutte le condizioni di volo possibili, compreso il peso del carburante e delle armi, modificando l'assetto di volo in funzione degli effettivi consumi e carichi di volo, esattamente come nella realta'. L'esclusiva opzione di gioco multiplayer via INTERNET vi consentira' di partecipare a duelli aerei insieme ad altri 100 piloti!!! Opzione multiplayer anche via Network fino a 16 giocatori. Software per gioco in rete e via Internet inlcuso, nessun pagamento richiesto per connessione al server Novalogic via Internet. Predisposto per processori MMX. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win.95. Raccomandato: Pentium MMX 200 + 32 Mb

PC CDROM **99.000**



### LINKS LS COURSE LIBRARY 4

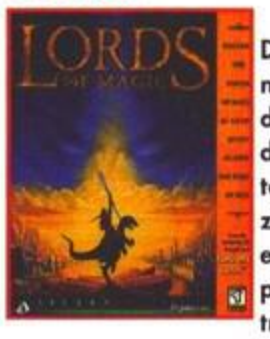
La raccolta dei 5 migliori percorsi dedicati a Links LS Golf: Torrey Pines, Oakland Hills, Dorado beach, Castle Pines e Pelican Hill.

PC CDROM **49.000**

### BATTLESPIRE

Da Betsheda Softworks, creatori dei mitici Daggerfall e Arena, ecco quello che si annuncia essere il piu' evoluto gioco di ruolo della storia!! Possibilita' di creare il proprio personaggio utilizzando anche l'editor presente in Daggerfall!! Esplora centinaia di locazioni da misteriosi dungeons a fantastici castelli tutti realizzati in grafica ad alta risoluzione. Opzioni multiplayer via Network e via Internet. R.H. Pentium 133 + 16 mb

PC CDROM **109.000**



### LORDS OF MAGIC

Dalla Sierra l'atteso seguito della fortunata serie Lords of the Realms!! 8 incredibili mondi da conquistare, oltre 80 diverse specie da compattere usando fantastici magie ed armamenti, grafica eccezionalmente sviluppata in 3d SuperVga ed un apposito editor per una massima personalizzazione. Possibilita' di scelta tra 24 personaggi ognuno con le proprie diverse caratteristiche ed abilita' che incrementano con l'esperienza. Opzioni di gioco multiplayer fino a 4 giocatori via Network ed Internet. R.H. Pentium 100 + 16 Mb + win.95. Consigliato Pentium 133 + 32 Mb.

PC CDROM **95.000**

### MORTAL COMBAT TRILOGY

Finalmente anche per Pc la conversione di uno fra i migliori picchiaduro mai creati. 37 personaggi ( 5 di questi sono segreti), nuove mosse di combattimento, nuove armi, oltre 30 mosse incluse le sanguinarie "Brutalities"( in alcune potrai far esplodere l'avversario!!). Modalita' di combattimento singolo o a torneo in 7 livelli con la fatalities finale. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb+Windows95.

PC CDROM **69.000**

### SCUDETTO 97/97 European League

Finalmente disponible la nuova versione della simulazione manageriale di calcio piu' famosa. In questa nuova edizione potrai competere in parallelo in piu' campionati europei, infatti il gioco comprende i seguenti campionati: Inglese, Scozzese, Italiano, Francese, Tedesco, Portoghese, Belga, Spagnolo e Olandese. Contiene un potentissimo editor per modificare i giocatori, i manager e le caratteristiche delle squadre. Potrai gareggiare nei campionati Europei e Coppa del Mondo (inclusa l'under 21). Possibilita' di gioco fino ad 8 giocatori. R.H 486 DX2/66 + 8Mb. Consigliato Pentium con 16 Mb di ram per gareggiare con piu' campionati in contemporanea. COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CDROM **69.000**

### NIGHTMARE CREATURES

Dalla Activision l'attesissimo action/adventure ambientato nella Londra del 1834. Scegliete il vostro personaggio, dotato di oltre 30 mosse speciali, poteri extra naturali e armi letali, esplorate decine di locazioni sparse su 16 livelli risolvendo enigmi e trovando oggetti e chiavi indispensabili alla soluzione del mistero. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + win. 95 + Direct x 5.

PC CDROM **109.000**

### WINTER RACE 3D

La piu' bella simulazione di sports invernali mai vista prima d'ora!! Predisposto per schede acceleratrici 3DFX, rappresenta le simulazioni di SCI, SNOWBOARD e SNOWMOBILE. Previste veramente tutte le opzioni possibili, dalle evoluzioni acrobatiche alle gare in notturna e con la nebbia. Opzione multiplayer fino a 4 giocatori, sonoro digitalizzato e 3 livelli di difficolta'. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win. 95. Consigliata scheda acceleratrice 3DFX.

PC CDROM **109.000**


Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE
RAVENNA E PAVIA

# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

## I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- BRESCIA PROSSIMA APERTURA NEW
- FIRENZE PROSSIMA APERTURA NEW
- FORLI' NEW C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

## Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

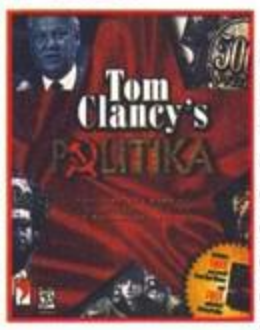
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it


Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

### Command & Conquer: SOLE SURVIVOR

Uno dei prodotti piu' attesi dagli appassionati del gioco multiplayer via Internet!! Il capolavoro di strategia bellica prodotto dalla Westwood, finalmente disponibile in versione per Internet. Un sacco di nuove opzioni caratterizzano questo prodotto, munizioni extra, extra potenza di fuoco. Possibilita' di scelta tra 15 incredibili unita' militari. Svolgimento del gioco sulle mappe piu' grandi mai create prima per Command and Conquer. Completa personalizzazione della configurazione del gioco con possibilita' di scontri diretti tra DOZZINE DI GIOCATORI via Internet. Opzione di aggiornamento automatico via Internet per mantenere il gioco sempre aggiornato. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Modem 28.8k + connessione ad Internet.

PC CDROM **69.000**



### Tom Clancy's POLITIKA

Dopo la fantastica simulazione di sommergibili, ecco il primo gioco strategico ispirato alla politica mondiale caratterizzato da doti interattive veramente uniche!! Infatti oltre alla possibilita' di gioco contro il computer, dotato di intelligenza artificiale elevatissima, e' possibile giocare in multiplayer via INTERNET utilizzando persino l'opzione CHAT!! Possibilita' di costruire alleanze segrete per contrastare i nemici virtuali (o il computer nell'opzione single player) e catastrofi per arrivare all'obiettivo finale: la conquista della Russia. Le fasi di gioco sono caratterizzate da un realismo pressoche' unico grazie alla fedele attinenza alla realta' politica. Formato ibrido sia per PC che per MACINTOSH. R.H. Pentium 100 (raccomandato 133) + 16 Mb + win.95

PC CDROM **109.000**

### Flight Simulator 6/98: TAHITI data disk

Il data disk compatibile con Flight Simulator 6 ed il nuovissimo 98 dedicato alla Polinesia. Il riflesso delle montagne sul'acqua conferisce un nuovo senso di profondita', presenza di oggetti in movimento (aerei, sciatori ecc.), oggetti tridimensionali ad alta definizione, piattaforme di atterraggio per elicotteri, definizione dell'immagine fino a 7 pixels per pollice, correnti ascensionali per alianti, oltre 174.000 chilometri coperti da voli VFR e IFR, aeroporto ufficiale e cartine di approccio, 4 modalita' di avventure professionali caratterizzate dalla presenza di autentiche voci ATC ed effetti sonori originali. MANUALE IN ITALIANO. Richiede MS Flight Simulator 6 o 98.

PC CDROM **75.000**

### DREAMS to Reality

Una meravigliosa avventura ambientata in un universo £D in tempo reale, dove l'azione ti lascera' senza fiato: potrai combattere, usare la magia, volare e scendere cosi' sempre piu' in profondita' nel mondo dei sogni, attraverso 100 e piu' ambienti interni ed esterni da esplorare. Grafica 3D in tempo reale strabiliante, oltre 100 personaggi da incontrare e con cui interagire, nemici ed alleati sono guidati da un'intelligenza artificiale, possibilita' di prendere possesso del corpo di un altro personaggio, numerose azioni a vostra disposizione, un gioco che mescola azione, ragionamento, avventura e magia. Predisposto per schede acceleratrici 3DFX. COMPLETAMENTE IN ITALIANO incluso il PARLATO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. Consigliato acceleratore 3dfx.

PC CDROM **89.000**

### DEFIANCE

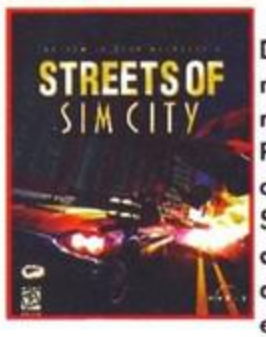
Lo sparatutto tridimensionale con visuale in soggettiva che si prepara a dare battaglia a Quake 2. La giocabilita' e l'incredibile velocita' si accompagnano con sequenza cinematiche che conferiscono doti di realismo pressoche' uniche. 18 terrificanti nemici da distruggere in 13 livelli di azione intensa. Opzione Deathmatch fino a 8 giocatori. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win. 95 + Direxl x

PC CDROM **99.000**

### JOINT STRIKE FIGHTER

La simulazione di volo bellico che rappresenta la nuova generazione dei caccia invisibili multiruolo attualmente in sviluppo per l'Aviazione Militare degli Stati Uniti. Questo avanzatissimo caccia-bombardiere e' destinato a diventare la vera punta di diamante di USAF, UsNavy, US Marine Corps e British Royal Navy. Due nuovi modelli sono sul punto di entrare in produzione: il Lockheed X35 ed il Boeing X32, ancora altamente classificati. Utilizzando una rivoluzionaria tecnologia 3D dei fondali, il programma combina un'accurata riproduzione degli effettivi modelli di volo e di combattimento con un realismo grafico senza precedenti, dal bombardamento a guida laser d'alta quota al combattimento aereo ravvicinato. 10 milioni di miglia quadrate defelmente riprodotte, cabina virtuale con operativita' dei controlli di volo, campagne dallo sviluppo non lineare, condizioni atmosferiche variabili, arsenale assolutamente inedito, 4 diversi teatri d'azione, utilizzabile anche in multiplayer fino a 8 giocatori. Supporta schede acceleratrici 3DFX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95. Consigliato Pentium 133 + 32 Mb + scheda 3dfx.

PC CDROM **109.000**



### STREETS OF SIM CITY

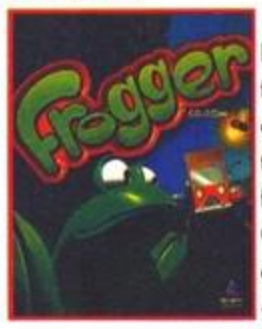
Dalla Maxis, una spettacolare simulazione di guida automobilistica ambientata nelle strade costruite con SIM CITY 2000. Potrete infatti gareggiare in 50 citta' gia' contenute nel pacchetto e se possedete Sim City 2000, potrete caricare le citta' da voi costruite gareggiando per le strade e visualizzazondo i paesaggi con una eccezionale grafica tridimensionale ottimizzata per schede acceleratrici 3DFX. 5 diversi veicoli a disposizione e possibilita' di personalizzazione completa. Possibilita' di creare una serie infinita di percorsi, grazie anche all'EDITOR contenuto nel pacchetto. Competizioni e gare con equipaggiamenti completi, da mitragliatori a mine e bombe!!, possibilita' di utilizzare le vincite per acquistare nuove munizioni e potenziare i veicoli, opzioni di gioco multiplayer fino a 8 giocatori via Rete, Modem e Internet!! NON E' indispensabile possedere SIM CITY 2000. R.H. Pentium 166 + 32 Mb ram, lettore CD 4 x, Win. 95. Consigliato accelerazione grafico 3dfx.

PC CDROM **99.000**

### F22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Il vero e' proprio gioiello dell'ingegneria aeronautica militare. Un caccia da intercettazione che il vantaggio enorme su tutti gli altri aerei: e' invisibile ai radar. Frutto dell'esperienza fatta con EF2000, la DID ha sviluppato un simulatore di volo che e' semplicemente sbalorditivo! Renditi invisibile, vola a mach 2, centra il tuo target, colpisci e scompari all'orizzonte. Gli arsenali, le tattiche di guerra e di combattimento corrispondono alla realta'!! Metti alla prova la tua abilita' di pilota, volando su oltre 4 MILIONI di miglia quadrate simulate con assoluta precisione. Grafica sbalorditiva in 3d, cabina di pilotaggio con strumentazione esattamente identica al modello reale. Oltre 60 tipi di aerei e 36 diverse armi da guerra, 10.000 diverse comunicazioni via radio, completamente pilotabile con Joystick e mouse, controllo tattico di battaglia da simulazioni Awacs, possibilita' di rivedere le missioni in simulazione Acmi. Provvisto di aiuto online. Supporta i joystick con Force Feedback. REQUISITI DI SISTEMA: Pentium 133 + 16 mb ram (meglio se 24) Windows 95. Caldamente consigliata scheda acceleratrice 3D (Diamond Monster). GIOCO E MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **109.000**



### FROGGER

Il famosissimo gioco di abilita' finalmente convertito su PC!! 35 avventure dedicate alla nota rana ambientate in 9 fantastici mondi tridimensionali. Riuscirai a far attraversare la strada indenne??? Opzione multiplayer fino a 4 giocatori con split dello schermo. R.H. Pentium 100 + 16 Mb ram + Win. 95

PC CDROM **109.000**

### G-POLICE

La stupenda simulazione che ti permette di pattugliare le strade del futuro con il tuo velivolo corrazzato. Il gioco di azione avviene in uno stupefacente paesaggio ad altissima definizione, con oltre 35 missioni. Incredibile grafica 3d ed effetti sonori d'avanguardia. Potente gamma di armi in dotazione al tuo veicolo, controlla il tuo compagno da suo velivolo Havoc, comunicazioni via radio in tempo r4eale durante le missioni, 7 diverse ambientazioni, sequenze in Full Motion generate dal computer, rotazioni a 360 gradi. Predisposto per processori MMX e per schede acceleratrici 3DFX. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + win. 95. Raccomandata scheda acceleratrice 3DFX

PC CDROM **89.000**

### PAX IMPERIA: Eminent Domain

Il tuo universo e' immenso. Esplora e colonizza centinaia di mondi abitati in uno dei piu' completi giochi di strategia spaziale mai creati. Una volta fondate le colonie, potrai lasciarle cosi' come sono o gestirle con attezione. Per eccellere in questo gigantesco ambiente, devi affrontare problemai economici, effettuare ricerche e sviluppare centinaia di tecnologie, creare la struttura economica del tuo pianeta e allacciare salde relazioni interne ed estere. In base al tuo estro, potrai creare una tua razza, o utilizzare una delle specie aliene gia' predefinite, ogni contatto sara' sempre ricco di imprevisti. Dovrai affrontare altri Imperatori e ricondurli all'ordine con l'ausilio delle tue armate e della migliore strategia militare. Assumi il controllo di un rivoluzionario motore da combattimento interno al gioco e conduci la tua battaglia nell'universo. Opzioni multiplayer fino a 16 giocatori via modem, Rete o Internet. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95

PC CDROM **89.000**

### RIVEN: Myst 2

L'atteso seguito di Myst! Avventuratevi in un mondo di intrigante bellezza, straziato da una serie di irrisolti conflitti senza tempo...Un mondo che nasconde segreti in ogni angolo...un mondo dove niente e' quello che sembra. Dovrete saper cercare, esplorare affidarvi ad ogni scintilla d'intuizione per svelare quegli indizi custoditi gelosamente dalla terra e dai suoi stessi abitanti. Dovete lasciare che Riven divenga il vostro mondo. Solo allora potrete cercare di scoprire la verita' e salvare un mondo in pericolo. Splendida grafica senza precedenti. Una vasta gamma di possibili percorsi di gioco. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H Pentium 100 Mhz +16Mb+Windows95+ scheda video compatibile DirecX.

PC CDROM **119.000**

### AH 64 LONGBOW 2

Dalla Janes l'atteso seguito della miglior simulazione dedicata agli elicotteri. Sviluppato dalle stesso team che ha prodotto la precedente versione, dichiarata miglior simulazione di volo nel 1996. Nuovo motore grafico che produce un dettaglio pari a 8 volte il suo precedessore, grazie al supporto per schede acceleratrici 3DFX, effetti visivi foto realistici, cockpit virtuali digitalizzate, sonoro incredibile, il tutto per trasmettere le reali sensazioni di battaglia. Opzioni multiplayer per gioco via Modem, Internet e rete sia in cooperazione che uno contro l'altro, vasta scelta di elicotteri tra cui il Kiowa Scout, il Black Hawk e il Longbow Apache. Il generatore automatico delle battaglie, vi garantisce inoltre situazioni sempre nuove. R.H. Pentium 133 + 16 mb + win.95 + 200 mb di spazio su HD, + scheda video compatibile con Direct X 5. Requisiti per prestazioni ottimali: Pentium 200 + 32 mb. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM **89.000**


FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE
RAVENNA E PAVIA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA


# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

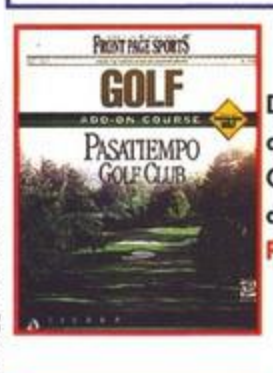

## I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- BRESCIA PROSSIMA APERTURA NEW
- FIRENZE PROSSIMA APERTURA NEW
- FORLI' NEW C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

## Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

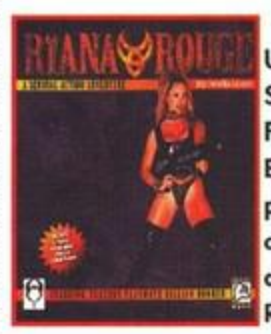
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it



### FRONT PAGE SPORT GOLF PASATIEMPO SCENARY PACK

Dalla Sierra il fantastico data disk dedicato ad uno dei percorsi piu' noti della California. Richiede la versione originale di Front Page Sport Golf

PC CDROM 59.000



### RIANA ROUGE

Una incredibile avventura d'azione SENSUALE!!! Che ha per protagonista la FAVOLOSA pin up di Playboy GILLIAN BONNER. Completamente digitalizzata, vi portera' a visitare 3 incredibili mondi in cui avventura dopo avventura, puzzle dopo puzzle, potrete trasformare Riana Rouge in un'eroina e salvare cosi' l'umanita' perversa. Formato ibrido per PC e MACINTOSH. A causa delle scene scabrose ed dei temi trattati, si consiglia l'acquisto del prodotto ai soli utenti di MAGGIORE ETA'. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95.

PC CDROM 109.000

### FIFA MANAGER 98

Diciotto mesi di lavoro hanno prodotto il gioco di gestione del calcio piu' completo e coinvolgente che sia mai stato visto. Comprende tutte le divisioni di 5 fra le piu' forti divisioni calcistiche: Inghilterra, Italia, Scozia, Francia, Germania. Scegli una squadra ed entra nel suo campionato, ad ogni livello. Guida la tua squadra attraverso le varie serie, fino a che non viene incoronata campione finale. L'Intelligenza Artificiale del prodotto assicura che ogni decisione tattica abbia effetti veritieri sullo svolgimento della partita e sul risultato finale, garantendo uno stretto controllo sul destino della squadra. Costruisci e modifica il tuo stadio personale - piu' di 7.500 giocatori raccolti in 29 categorie di abilita' AGGIORNATO ALLA STAGIONE 97/98. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 16 Mb

PC CDROM 79.000

### FIFA MANAGER 98 data disk

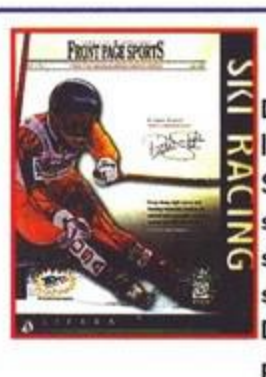
Dedicato a tutti i possessori di FIFA MANAGER 97, permette di aggiornare il programma con tutte le squadre, statistiche e calciatori del campionato in corso 1997/98. Richiede ovviamente il possesso di Fifa Manager 97

PC CDROM 25.000

### ULTIMA ONLINE

Entra nel magico mondo di Ultima Online. Un mondo misterioso ricco di mostri e magie. Dovrai difendere la tua vita da centinaia di giocatori reali situati in ogni parte del mondo. Il primo vero gioco di ruolo stile fantasy giocabile solo via Internet in collegamento con centinai di utenti in simultanea. Possibilita' di parlare in chat con tutti gli utenti collegati. Dovrai difenderti da migliaia di mostri che vagano in disperata ricerca di cibo, dovrai giocare utilizzando una perfetta strategia sia sotto un punto di vista ambientale che commerciale-economico. Sara' infatti basilare creare la situazione di giusto compromesso tra offerta e domanda. Vi sorprendera' il realismo di questo gioco, sinceramente unico nel suo genere. La confezione comprende la mappa della Britania ( interamente realizzata su tela) ed un fantastico pin da collezione. Abilitazione al sito ufficiale ultimaonline.com per 30 giorni. R.H. Pentium 133 Mhz + 16mb + 261 Mb di spazio su Hard Disk + Win 95 + collegamento ad Internet. Raccomandato Pentium 166 Mhz + 32 Mb + 550 Mb di spazio libero su Hard Disk.

PC CDROM 129.000



### FRONT PAGE SPORTS: SKI RACING

Dalla Sierra per la serie Front Page Sport la prima vera simulazione di sci. Simulazione realizzata con estrema precisione e definizione, con grafica tridimensionale veramente realistica. 5 diverse specialita' dallo slalom al Super G e dal Downhill al nuovissimo All-Around che potrai provare su sei piste famosissime ( Aspen, Val d'Isere, Garmish, Whistler, Vail e Mt. Bachelor). Condizioni climatiche personalizzabili ed effetti sonori realistici rendono questa simulazione un vero capolavoro. Supporta schede acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 90 Mhz + 16mb + Win 95. Consigliato l'utilizzo della scheda 3DFX. Compatibile con il joystick Microsoft Force Feedback.

PC CDROM 109.000

### DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Il primo gioco di ruolo sviluppato con grafica SVGA e realizzato con lo stesso criterio di programmazione del famoso Descent ( movimenti a 360 gradi). Entra nel famoso mondo di Advanced Dungeon & Dragons con grafica superlativa ricca di effetti luce e dettagli mai visti. Combatti con oltre 50 mostri utilizzando fino a 160 oggetti e 40 diverse armi. Gioco articolato su ben 25 livelli a 360 gradi. R.H. Pentium 90 Mhz + 32mb + Win 95.

PC CDROM 109.000

### AIR WARRIOR 3

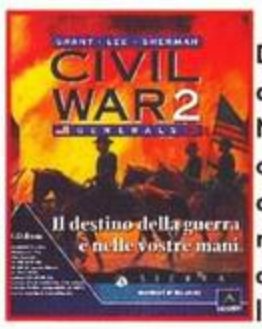
Dalla Interactive Magic la simulazione di combattimento aereo basata sulla guerra in Korea e sulla prima e seconfa Guerra Mondiale. Oltre 450 eccitanti missioni in 6 nuovissime campagne ambientate sull'oceano Pacifico ed in Europa. Grafica dettagliatissima e completamente renderizzata. Visuale in full-screen con combattimenti in tempo reale, nuovissimi aerei con visuale interna ed esterna. Altissimo livello di intelligenza artificiale. Libero accesso al server Internet dove potrai combattere in multiplayer fino a 250 giocatori. R.H. Pentium 133 Mhz + 24mb + Win 95 + Scheda Video compatibile con DirectX 5. Raccomandato Pentium 200 Mhz + 32mb.

PC CDROM 99.000

### RED BARON 2

Il grande ritorno della simulazione di volo ispirata al mitico Barone Rosso. Potrai volare con oltre 40 diversi tipi di aerei e misurarti in missioni veramente reali modificando a tuo piacimento ogni controllo, parte dell'aereo, caratteristiche del pilota ecc. Verranno ricreate le stesse condizioni e tattiche realmente accadute durante le battaglie dal 1916 al 1918. Una simulazione di combattimento aereo realistica in ogni suo particolare con effetti grafici sorprendenti. Opzione multiplayer via rete, modem e Internet. R.H. Pentium 133Mhz + 16mb + Win 95. Raccomandato Pentium 200 + 32 Mb.

PC CDROM 99.000



### CIVIL WAR 2: GENERALS

Dalla Sierra la nuova strategia militare ambientata nelle battaglie americane tra Nord e Sud. Oltre 40 scenari di battaglia con qualsiasi tipo di unita' dall'artiglieria a cavallo alle imbarcazioni, dall'artiglieria pesante al soldato semplice. Ora dovra attaccare le fortificazioni, le coste, le maggiori arterie di comunicazione e ogni punto strategico del nemico. Editor per personalizzare ogni unita' di combattimento o mappa di gioco al massimo del dettaglio. Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete, Internet o E-mail direttamente con il server Sierra appositamente dedicato. R.H 486 DX/2 66 Mhz +16Mb+Windows95. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 99.000

### BALANCE OF POWER (mission disk per X-Wing vs Tie Fighter)

Dalla LucasArts le missioni aggiuntive per X-WIN Vs TIE FIGHTER da vivere a bordo del nuovo starfighter B-Wing, o sui nuovissimi spacecraft Rebel Medium Transport, Corellian Corvette e Light Calamari Cruiser. Nuove opzioni di gioco incluso il salvataggio durante una battaglia o campagna e la totale compatibilita' con DirectX 5. Opzione multiplayer fino a 4 giocatori via modem, rete o Internet. R.H. X-WING Vs TIE FIGHTER in versione Originale + Scheda Video compatibile con DirectX 5 + 24 Mb di ram ( consigliati per il multiplayer)

PC CDROM 59.000

### ADVANCED TACTICAL MISSION (mission disk per X-Wing vs Tie Fighter)

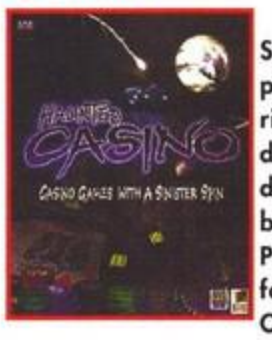
Nuovissimi livelli aggiuntivi per X-WING Vs TIE FIGHTER. 16 originali missioni appositamente disegnate per eliminare il controllo dello spazio al nemico e 22 nuovi scenari. Possibilita' di gioco in multiplayer fino a 6 giocatori via rete, Internet, modem o seriale. R.H. Pentium 100 Mhz + 16mb + Win 95. Richiede la versione originale di X-WING Vs TIE FIGHTER.

PC CDROM 39.000

### FLIGHT SIMULATOR 6/98: TERROR IN THE AIR

Nuovo data disk aggiuntivo per Flight Simulator 6 e 98 dove il tuo scopo sara' quello di scoprire e neutralizzare, in varie missioni, i piu' pericolosi terroristi mondiali. Missioni sempre diverse grazie al generatore random, estrema facilita' di volo, condizioni atmosferiche e ambientali sempre diverse, missioni con elicotteri e 3 veri livelli di difficolta' sono solo alcune delle numerosissime opzioni disponibili. R.H. 486DX2-66 + 16mb + Win 95. Richiede la versione Originale di Microsoft Flight Simulator 95 o 98.

PC CDROM 59.000



### HAUNTED CASINO'

Stupenda raccolta dei giochi piu' famosi per Casino' raccolti all'interno del misterioso hotel di Madame Zuinga's. Non dovrai limitarti a sbancare i tavoli verdi, dovrai infatti risolvere il mistero del tenebroso e affascinante hotel e casino'. Potrai misurarti contro spiriti e deliziose fanciulle a : BlackJack, Roulette, Poker, Craps, Caribbean Stud, Video Poker, Lotto, Roach Races, Dark Roulette, Red Dog, Slot Machine e Joker's Wild Poker. Grafica interamente realizzata in 3D con effetti sonori terrorizzanti! R.H. 486DX4-100 + 4mb + Win 3.1 o 95. Raccomandato Pentium 133 Mhz + 16 Mb + scheda video a 2 Mb.

PC CDROM 59.000

### JOINT STRIKE FIGHTER

La simulazione di volo bellico che rappresenta la nuova generazione dei caccia invisibili multiruolo attualmente in sviluppo per l'Aviazione Militare degli Stati Uniti. Questo avanzatissimo caccia-bombardiere e' destinato a diventare la vera punta di diamante di USAF, UsNavy, US Marine Corps e British Royal Navy. Due nuovi modelli sono sul punto di entrare in produzione: il Lockheed X35 ed il Boeing X32, ancora altamente classificati. Utilizzando una rivoluzionaria tecnologia 3D dei fondali, il programma combina un'accurata riproduzione degli effettivi modelli di volo e di combattimento con un realismo grafico senza precedenti, dal bombardamento a guida laser d'alta quota al combattimento aereo ravvicinato. 10 milioni di miglia quadrate defelmente riprodotte, cabina virtuale con operativita' dei controlli di volo, campagne dallo sviluppo non lineare, condizioni atmosferiche variabili, arsenale assolutamente inedito, 4 diversi teatri d'azione, utilizzabile anche in multiplayer fino a 8 giocatori. Supporta schede acceleratrici 3DFX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95. Consigliato Pentium 133 + 32 Mb + scheda 3dfx.

PC CDROM 109.000

FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE
RAVENNA E PAVIA

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it
I NEGOZI IN ITALIA
BOLOGNA VIA VELA 12/2
BOLOGNA VIA MURRI 39/C
FERRARA VIA GARIBALDI 120
BRESCIA PROSSIMA APERTURA NEW
FIRENZE PROSSIMA APERTURA NEW
FORLI' NEW C.SO DELLA REPUBBLICA 180
MODENA VIA EMILIA EST 17
PARMA VIA SAVANI 14/L
VERONA VIA PITAGORA 12
Vendite per corrispondenza
Come ordinare:
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it
WING COMMANDER PROPECY
Wing Commander, uno dei piu' grandi successi di tutti i tempi ritorna con il quinto episodio: WING COMMANDER:Prophecy. Nuovo motore per il combattimento spaziale per una visione e realismo senza precedenti. Opzioni multiplayer per gioco in rete e via modem. La modalita' di gioco in prima persona e il motore 3D in tempo reale creano un impatto che non ha eguali tra i giochi di combattimento spaziale. MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO.
PC CDROM 84.900
BLADE RUNNER - completamente in ITALIANO
Dagli stessi creatori di Command and Conquer e Lands of Lore, ecco finalmente la mitica Avventura in tempo reale!! Oltre 70 attori reali virtuali che si muovono liberamente tra le centinaia di locazioni presenti, le vostre azioni muteranno continuamente il comportamente di tutti i personaggi dell'avventura che si comporteranno di conseguenza (un livello di intelligenza artificiale fino ad ora mai raggiunto!!) il motore grafico e' in grado di erogare milioni di colori ad una risoluzione di 640 x 480 a 15 frame per secondo!! movimenti in temporale con visualizzazione da diverse angolazioni (selezionabili). Si preannuncia come la piu' bella Avventura in Real Time di tutti i tempi!! Realizzata su 4 Cd Roms. REQUISITI DI SISTEMA: pentium 90 + 16 Mb + Win 95 + scheda grafica compatibile con le Direct X di Win 95. Versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO con doppiaggio delle voci curato dai doppiatori del film originale!!
PC CDROM 109.000
SCUDETTO 97/98 - completamente in ITALIANO
Finalmente disponible la nuova versione della simulazione manageriale di calcio piu' famosa. In questa nuova edizione potrai competere in parallelo in piu' campionati europei, infatti il gioco comprende i seguenti campionati: Inglese, Scozzese, Italiano, Francese, Tedesco, Portoghese, Belga, Spagnolo e Olandese. Contiene un potentissimo editor per modificare i giocatori, i manager e le caratteristiche delle squadre. Potrai gareggiare nei campionati Europei e Coppa del Mondo (inclusa l'under 21). Possibilita' di gioco fino ad 8 giocatori. R.H 486 DX2/66 + 8Mb. Consigliato Pentium con 16 Mb di ram per gareggiare con piu' campionati in contemporanea. Versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 69.000
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO FORCE FEEDBACK
Ultimo nato della fortunata serie di joystick professionali Microsoft è completamente nuovo nel design e nella meccanica. La novità più interessante è naturalmente il feedback, ovvero la risposta della cloche alle sollecitazione che si avrebbero nella situazione reale. La base del Sidewinder è infatti dotata di motori che lo rendono quanto di più realistico ci sia sul mercato. Oltre a questa novità è presente il controllo tramite sensore radio della vicinanza della mano (per evitare che la cloche di agiti eccessivamente quando non lo si utilizza) e il sistema ottico digitale che garantisce precisione assoluta.Tra i giochi che supportano questa periferica c'è il nuovissimo G-Police e nella confezione sono inclusi alcuni demo come MDK.
versione PC 299.000
LANDS OF LORE 2 - I Guardiani del Destino completamente in ITALIANO
Ritorna in un Mondo Incantato... Così Bello... Così Mortale! Dopo "IL TRONO DEL CAOS", un'altra avventura. Sospeso tra misticismo puro e azione travolgente con scenari mozzafiato e tocchi di classe che lasciano a bocca aperta! Uno dei titoli piu' attesi dell'ultimo anno e' finalmente in uscita!!! Visuale a 360 gradi in 3D, grafica ad alta risoluzione a 256 colori, oltre 20 incredibili mondi da esplorare. Un capolavoro realizzato dagli stessi creatori di Command and Conquer. R.H. 486DX2 - 66 + 8mb. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb. Versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 109.000
AH64 - LONGBOW 2 manuale in ITALIANO
Dalla Janes l'atteso seguito della miglior simulazione dedicata agli elicotteri. Sviluppato dalle stesso team che ha prodotto la precedente versione, dichiarata miglior simulazione di volo nel 1996. Nuovo motore grafico che produce un dettaglio pari a 8 volte il suo precedessore, grazie al supporto per schede acceleratrici 3DFX, effetti visivi foto realistici, cockpit virtuali digitalizzate, sonoro incredibile, il tutto per trasmettere le reali sensazioni di battaglia. Opzioni multiplayer per gioco via Modem, Internet e rete sia in cooperazione che uno contro l'altro, vasta scelta di elicotteri tra cui il Kiowa Scout, il Black Hawk e il Longbow Apache. Il generatore automatico delle battaglie, vi garantisce inoltre situazioni sempre nuove. R.H. Pentium 133 + 16 mb + win.95 + 200 mb di spazio su HD, + scheda video compatibile con Direct X 5. Requisiti per prestazioni ottimali: Pentium 200 + 32 mb. Versione corredata di MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 89.000
DICEMBRE 1997 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE
MODENA E FERRARA
GENNAIO 1998 - NUOVA APERUTURA COMPUTER ONE
FORLI'
FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE
RAVENNA E PAVIA
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Davvero strappalacrime questo Angolo di

c'è chi viene, chi va, chi viene portato via, e chi torna....

## LA ROBBA DURA DEL PASTORE

### Ovvero: la rubricasull'hardware più autorevoleeeee!

## INCISORE PROFESSIONALE

Beeelloooo, un incisore così ci volevaaa propioooooooo! Vi chiederete a che pecorino possa servireee un incisore professionale nel vostro studioooo, ma come è possibile che non ci arriviate da soli? Non va beeeneeee, dopo tanti anni di lettura delle mie inestimabili rubriche lo dovreste immaginaaareee da soooliiii! Alloraaa, questo incisore elettrico può incidere con scritte o disegni legno, metallo, plastica, cuoio... in pratica tutti i materiali in cui è possibile realizzare un tavolo portacomputeeeer (scusa Pastore, ma dove cavolo lo trovi un tavolo porta computer in cuoio? NdBovas) (ebbene, io ce l'hoooo, l'ho rivestito usando le pelli di alcune mie pecoreeee! Il computer lo tratto bene io.... Beeeeeeeelloooooooo!!!!) (SBONK! NdBovas). Dispone di un corpo in materiale antiurto, punta a carburo di tungsteno, alimentazione professionale da 220 V. Cm 15x4.5.4, come d'altronde sta scritto nella colorata confezioneeee. Grazie a questo fantastico e indispensabile artifubio, potrete finalmente incidere anche voi gli utilissimi segnetti che delimiteranno in modo inequivocabile la corretta posizione del vostro computeeeer, del monitooor, della stampante Epson Stylus Photo, dello scanner HP modello di puntaaaa, del mouse (che non deve essere in alcun caso spostato) e della tastiera ergonomica con tastini in fibra di vetro di Murano (materiale ben più economico della fibra ottica di Murano, ma che luccica un casinoooo). La confezione, comprensiva di ben 10 punte di ricambio, verrà offerta, ai primi 100 che riusciranno a prendere la mia linea ISDN, in abbinamento a cinque camicie, due paia di jeans e un fantastico Watch modello Scubaaaaaaa! (la recensione termina qua a causa di un repentino attacco di asma da parte del Pastore... Scusa Paolo, ma il Pastore ce li aveva anche prima i baffi? NdD)

VERDETTO DEL PASTORE

## 1998: COSA CAMBIA NELL'OVILE

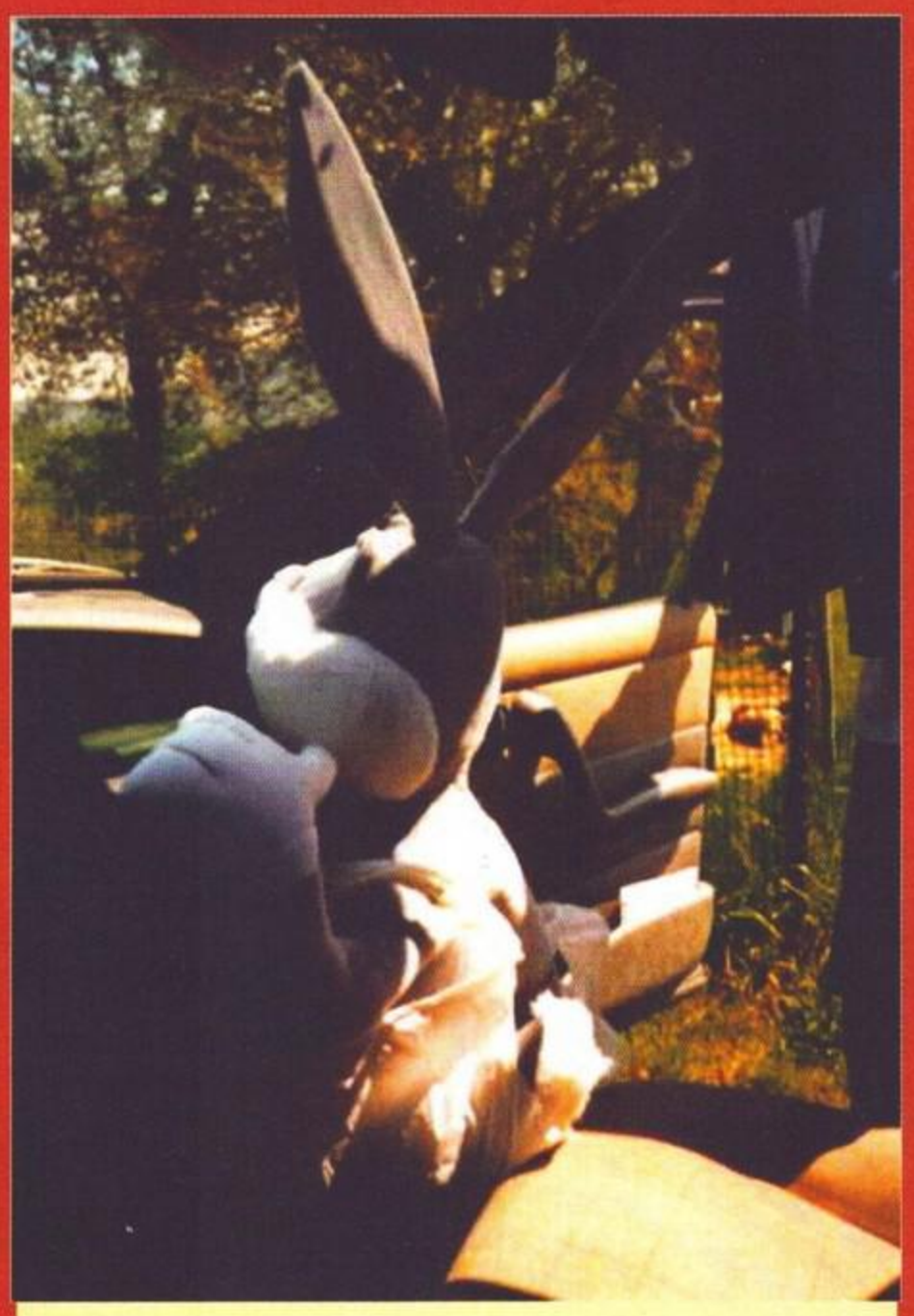
Ordunque, cari bambinetti paciosi, vi siete abituati a controllare tutti i mesi la configurazione del Pastore per essere meglio di lui? Bene, scordatevela! Da questo mese non ve la diciamo più, gne gne gne! Ora che vi abbiamo condotto per mano per ben un anno sarete ben in grado di cavarvela da soli, non è forse così? D'ora in avanti il vostro beniamino proverà per voi i ritrovati della tecnica più "professionaaaliiii", in modo da illuminare le vostre umili menti sul prossimo indispensabile upgrade del vostro computer... BovaByte inaugura così la sua personalissima rubrica sull'hardware, curata nientepopodimeno che dal nostro Mentecatto redazionale (hehehe, altro che Gaburri! NdBovas).

Paolone in lacrime

## "LA MIA AUTO E' FUGGITA CON UN ALTRO!"

cronaca di un tradimento che si tinge di giallo

Cari lettori di BovaByte, ci rendiamo perfettamente conto che la nostra missione, tra queste pagine, è quella di strapparvi almeno un piccolo sorriso. Ma purtroppo un triste evento ha segnato i giorni che precedono la lavorazione di questa rubrica, riempiendo di mestizia il cuore di colui che, isso e sprezzante come un palo della luce di fronte al turbinio del vento, dovrebbe portare fieramente avanti il suo compito di buffone di corte. Ebbene sì, la Punto del Paolone, un brutto di di Gennaio, è sparita. Dove, non si sa. E, soprattutto, con chi, nemmeno. "Io l'ho sempre trattata bene - dice oggi l'inconsolabile Bovas - non le ho mai fatto mancare la benzina, le ho sempre fatto il cambio dell'olio con puntuale regolarità, ho sempre sostituito i filtri appena necessario... e lei, invece... mi ha lasciato, così, in via Cairoli a Vigevano, per andarsene con uno sconosciuto! Sigh sigh, sob sob". La Polizia si è messa subito in cerca dell'auto scomparsa, come ci spiega l'affannato redattore: "giunto a casa da Milano, ho raggiunto a piedi il luogo ove avevo parcheggiato la mia Fiat Punto. Ma, nello stesso medesimo luogo, ho trovato una Ford Fiesta. Per un attimo ho pensato che la mia macchina si fosse travestita per farmi uno scherzo, ma il sopraggiungere del proprietario della stessa, mi ha fatto capire che purtroppo non era così. Subito sono corso dai Vigili Urbani, ho chiesto a tutte le autorità competenti se per caso l'auto fosse stata rimossa da loro, ma l'esito delle mie domande è sempre stato negativo. Così, l'unica cosa che mi rimase da fare fu recarmi al commissariato e denunziare il fattaccio". Mentre scriviamo, sono passate ormai più di 72 ore, e della macchina ancora nessuna notizia. Ma, nonostante non sia ancora pervenuta alcuna richiesta di riscatto, l'ipotesi più accreditata da noi giornalisti è quella del rapimento a scopo di rapina. Probabilmente, i delinquenti miravano all'autoradio ma, essendo la macchina parcheggiata in pieno centro storico, hanno preferito portarsi via direttamente tutta l'auto, per rivenderla magari sotto forma di pezzi di ricambio. Comunque sia, cari i nostri lettori di TGM, aguzzate bene la vista: qualora doveste vedere una Fiat Punto 75 HSD grigio-scura metallizzata, con una bella gnocca sul lato passeggero all'altezza del vano motore, non indugiate oltre e mettetevi in contatto con il Paolone: lui ve ne sarà pienamente grato. Chiunque contribuirà all'esito positivo delle indagini, potrà vantarsi davanti ai suoi amichetti di aver vinto un'indimenticabile cena con entrambi i Bovas.



Un particolare inquietante dell'interno dell'ex auto del Paolone: cosa cifarà mai Bugs Bunny sul posto del passeggero? E perché non si è assicurato con le cinture di sicurezza? E a che gente strana è mai solito dare passaggi il Paolone?

## STOP! FERMATE LE ROTATIVE!!! L'HANNO RITROVATA!!!

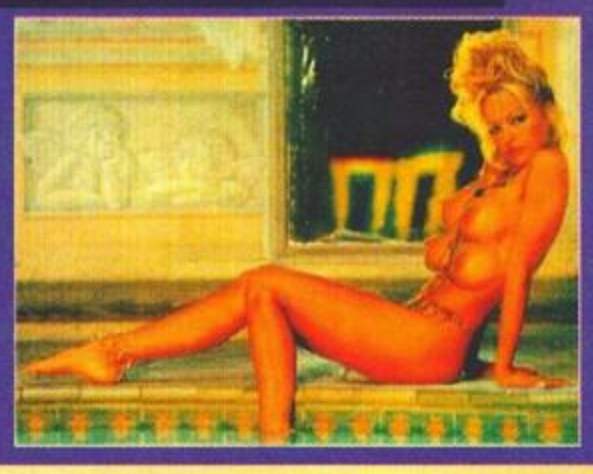
Attenzione! Questa aggiunta è stata fatta pochi minuti prima di andare in stampa: il furto d'auto si è trasformato in una brutta avventura, per fortuna terminata col ritrovamento della vettura da parte delle forze dell'ordine. Paolone, nel comunicare gaudente l'epilogo della situazione, ringrazia sentitamente il comando dei Carabinieri di Vigevano, e tutti coloro che hanno partecipato al recupero della sua auto.

Ormai era come l'erba cattiva, e nessuno più la guardava

# PAMELA ANDERSON SI FA RADDOPPIARE IL SENO

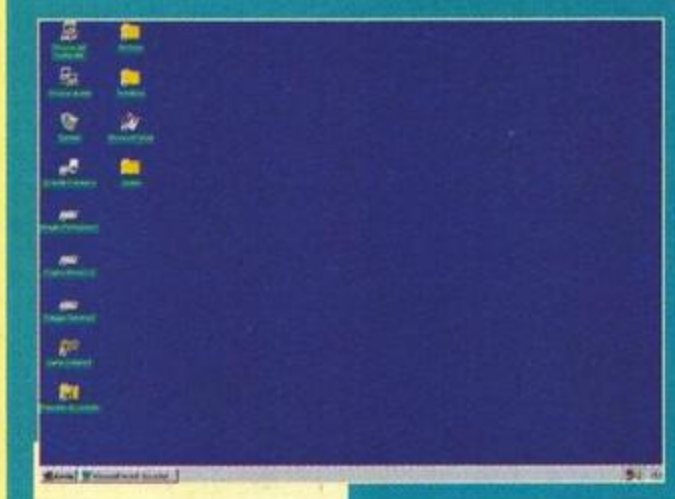
Un lettore di BovaByte ci svela questo inquietante retroscena

Se vi stavate chiedendo i motivi della presunta scomparsa di Pamela Anderson, affascinante ex-bagnina di Baywatch, nonché porno-star casalinga a tempo perso, ecco finalmente una risposta. Dopo averla vista nuda praticamente dappertutto, la nostra povera Pamela si è trovata a fare i conti con un repentino quanto comprensibile calo di popolarità: evidentemente, l'eccessiva esposizione l'aveva resa parte integrante di qualsiasi paesaggio circostante, tant'è che nessuno più ormai ci faceva caso. Così, la nostra beniamina ha deciso di rivolgersi (probabilmente per l'ennesima volta) al chirurgo plastico, chiedendo un intervento al seno che non fosse il solito pieno di silicone tipico di qualsiasi volgare maggiorata. E, guardate un po' qua, questi sono i risultati! Complimenti a Pamela per la mossa davvero strategica, e al nostro anonimo lettore che ci ha mandato questa foto via email, tempo addietro, senza che purtroppo lo si possa citare in maniera degna: il suo nome è sparito in uno dei miei soliti formattoni di Windows...



BovaByte vi svela i retroscena di un nuovo linguaggio di programmazione che ha tutte le carte in regola per essere definito rivoluzionario!!!

# IL LINGUAGGIO LAVA DI MOON MACROSYSTEMS!



Ci siamo messi a pensare ad un programma che utilizzi tutte le risorse del computer ospite senza fare nulla di utile... Ecco che cosa è venuto fuori.

Il mondo dell'informatica, di per sé in costante evoluzione, ha visto nell'ultimo decennio il graduale declino dei linguaggi di programmazione classici, come Pascal o Cobol, in favore di nuove e ben più efficienti tecnologie... Questa evoluzione si è rivelata necessaria in quanto questi vecchi approcci programmativi non permettevano la necessaria astrazione, richiesta per progettare e mantenere in funzione grossi applicativi software (per capirci quelli di Microsoft, bwahahaha! NdBovas). Se un ventennio fa il programmatore tipico poteva essere considerato lo studente di ingegneria, che scriveva di suo pugno i piccoli programmi software nell'aiutarsi nell'esecuzione di operazioni matematiche complesse, oggigiorno quest'ultimo quasi mai lavora da solo ai propri progetti... Anzi, team di specialisti operano gomito a gomito, seguendo i dettami dell'ingegneria del software, per realizzare nel più breve lasso di tempo e nel miglior modo possibile sofisticatissimi programmi. Questo ha ovviamente portato ad una sostanziale evoluzione degli strumenti di implementazione; per essere più precisi la programmazione tradizionale è stata sostituita dalla programmazione ad oggetti, sicuramente molto più pratica ed efficiente. Linguaggi come il C++ e il Java hanno dominato il mercato in quest'ultimo periodo, per lo meno fino ad ora... Sembrava quasi impossibile che qualcuno proponesse qualcosa di meglio in così breve tempo, d'altronde chi non si aspetta l'inaspettato non conoscerà mai la verità, come diceva un noto programmatore dell'antica Grecia - pare si chiamasse Eraclito o qualcosa del genere.

E' così giunto il momento di introdurre il rivoluzionario linguaggio Lava™, che con la sua inedita programmazione a soggetti presto potrebbe monopolizzare il mercato informatico (e non solo). Chi di voi non ha mai usato un soggetto? Direi nessuno... Lava è il primo linguaggio che si orienta al programmatore, è in grado di leggere nel pensiero di chi siede di fronte al monitor e quindi di realizzare il programma richiesto, anche il più complesso e articolato, in meno di 30 secondi. Come avrete già immaginato, l'approccio programmativo evita astrazioni come gli oggetti (che tutti sanno, sono rappresentabili come un insieme di dati uniti a funzioni specifiche per manipolarli, denominate metodi), tutto quello che servirà sarà piazzarsi di fronte alla tastiera, aprire l'editor di testi preferito, lanciare a pagina vuota il metacompilatore e pensare intensamente a cosa debba fare il programma desiderato... Ci penserà il suddetto metacompilatore a generare in un battibaleno righe e righe di codice orientato al soggetto, che, in virtù della portabilità dei soggetti (per rendersene conto è sufficiente pensare a quante frasi di senso compiuto si possono scrivere con "io" come soggetto... Un numero infinito, appunto...), può essere eseguito su qualsiasi piattaforma hardware passata, presente e futura, a partire dallo stesso PC, al Mac, all'Amiga, alle Workstation tutte, passando anche per il frigorifero, la lavatrice e il forno a microonde. Ovviamente sarà lo stesso soggetto a stabilire unicamente quale piattaforma hardware sia più adatta allo scopo. Per esempio, sullo Spectrum è sempre possibile cuocere le uova...

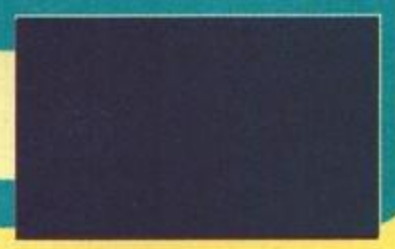
Altro campo di applicabilità del linguaggio Lava™, è sicuramente la perfetta integrazione con tutti i client Internet, a partire dal browser per arrivare al programmino maranza che scarica in automatico le immagini porno dal newsgroup preferito... Come sempre, non importa su che hardware stia girando: Lava™ fa tutto lui, e all'occorrenza stira e ammira. EDONISMO!

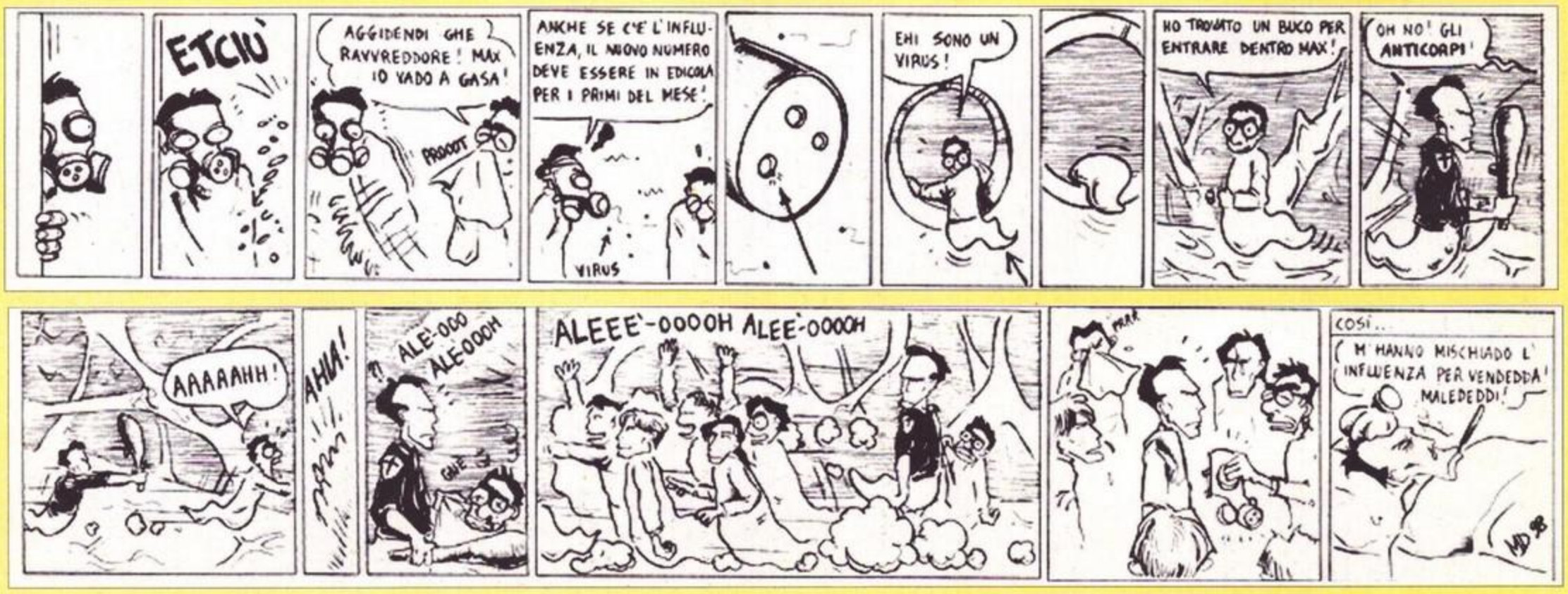
Nelle foto, un paio di esempi di prodotti programmati in Lava™.

## NOTIZIE BOMBA DALLA MICROSOFT!

Questa notizia è appena arrivata dalla nostra agenzia: pare che una non ben identificato software house di Redmond stia già lavorando a qualcosa di molto simile, anche se in questo caso il tramite sarà, invece del soggetto, il portafogli del medesimo...Il nome in codice di questa tecnologia concorrente è Segrate, anche se fonti non troppo attendibili ci comunicano che il nome definitivo potrebbe diventare PassiveY™. A buon portafogli, poche parole...

Io (Davide) ho cercato di concentrarmi e basta... Ecco a voi il risultato...





**Scrivo questo nuovo episodio di questa vecchia rubrica molto galvanizzato, ma al tempo stesso con un ritardo devastante... diciamo che queste sono praticamente le ultime due pagine di TGM. Stasera si va a donne, raga, e i partecipanti all'allegro gioco al massacro sono: il sottoscritto, il Bossetti (che è già ciucco ora -alle sette di sera- perché come dice lui "nooon ce la fa") e il Duspa, che magari ce la farebbe anche, ma lui è l'alcool che nooon ce la fa a reggerlo.**

**Come avrete capito, sono più o meno tornato a scrivere su queste pagine; il fato ha infatti voluto che la mia destinazione sotto naja fosse il quartier generale (azione, azione) della prima regione aerea in piazzale Novelli a Milano, appunto, il che significa che sono operativo come un tempo, o quasi.**

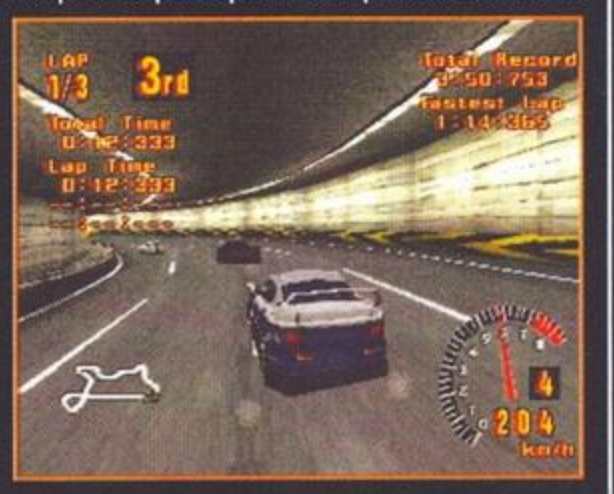
## I TITOLI DEL MESE

### BOMBERMAN 64 per Nintendo 64

Sapete cosa dice un cieco mettendo le mani su una grattugia? Ma chi cavolo ha scritto queste str... anezze? Bella eh? Lo so, lo so, comunque non l'ho inventata io. E sapete cosa mangia un cannibale a colazione? L'ometto sbattuto! Ah, ah, ah, sono simpaticissimo vero? Comunque neanche questa l'ho inventata io. Ma passiamo a Bomberman... a proposito, lo sapete cosa fa un il protagonista di questo gioco su una macchina? L'autobomberman! Ah, ah, ah, questa sì, l'ho inventata io, e in effetti fa schifo; comunque, dopo tanto attendere, il caro bombarolo giunge anche sul sessantaquattro bit di reggia (chiamarla casa, mi sembra poco appropriato) Nintendo. Ai grandi appassionati del piccolo dinamitardo, però, questa nuova versione di Bomberman potrebbe anche risultare indigesta; in effetti, ben poco è rimasto del vecchio eroe della Hudson Soft. Il nuovo bambino che gioca coi petardi, infatti, non solo è diventato poligonale, ma è anche stato inserito in un contesto tridimensionale alla Mario 64. Il risultato? A me piace lo stesso, a mia nonna no!

### GRAN TURISMO per PS-X

Avete presente quando si vedono quelle mandrie di giapponesini in giro per Milano? Massì, quelli tutti gialli con le macchine fotografiche e con le cartine geografiche infilate in ogni dove; ebbene, quello è appunto il Gran Turismo. E il fatto che io abbia una fame immane e la pizza ordinata ritardi ad arrivare, si chiama Gran Giramento. In attesa del prode pizzaiolo in motorino, non mi resta che parlare di questo intrepido gioco di corsa per PlayStation. Recensito con un voto altissimo sulle pagine di Consolemania, si tratta senza dubbio, limitatamente al proprio genere, del prodotto più curato e longevo mai programmato... è arrivata la pizza, abbandono per un po'. Ecco, ovviamente voi lettori non lo avete potuto percepire ma è passata un'oretta buona e, dopo una pizza fredda perché il Duspa ha chiamato una pizzeria a quaranta chilometri dalla reda, e, dopo la doverosa gara di rutti, riprendo un po' meno avvoltolato il discorso, che comunque si può riassumere nel seguente pensiero: Gran Turismo è il più bel gioco di corse attualmente in circolazione per tutte le console e computer disponibili, quindi se siete degli appassionati del settore, o anche se non lo siete, fidatevi del Raffo e compratevelo.



### COOL BOARDERS 2 per PS-X

Il primo episodio di questo strippantissimo gioco della Uep System mi aveva letteralmente mandato in solluchero le poche cellule sane che mi rimangono nel cervello; questo seguito, però, pur possedendo più tracciati, più tavole su cui stamparsi contro i muri e più competizioni da intraprendere (anche in due), non è riuscito a trasmettermi le grandi sensazioni provate col suo predecessore. Come mai? Boo, comunque di sicuro gli amanti del genere lo troveranno un buon acquisto; certo, da quello che mi aspettavo non posso reputarmi soddisfatto in base a ciò che ho visto, ma tutto sommato le mie belle ore a sacramentare sul tempo e sulle evoluzioni eseguibili con la tavola me le sono fatte anch'io... insomma, ho le idee un po' confuse. Che sia perché le orecchie mi fischiano ancora dopo che il Bossetti mi ha appena digerito in faccia?

### YOSHI ISLAND per Nintendo 64

Ritornano di moda i classici platform game in bitmap? Beh, direi che un solo titolo non è certo sufficiente per far tornare la tendenza; sta di fatto che Yoshi Island graficamente è splendido, musicalmente è più che decente, ma forse è un po' troppo canonico per risultare alla lunga divertente. Se ne sono visti davvero troppi di giochi del genere, dove tutto quello che bisogna fare è andare avanti o indietro saltando di palo in frasca e cercando cose che a nessuno frega niente di possedere. Sì, OK, è divertente alle prime partite, ma ben presto sorge la domanda: "ma perché?". E allora si va a guardare la televisione più annoiati di prima.

## RESIDENT EVIL 2 per PS-X

Anche se in realtà questo è un gioco che probabilmente uscirà nel mese prossimo, l'importanza del titolo mi è sembrata tale da menzionarlo comunque. All'interno di ConsoleMania, ad ogni modo, è stata fatta una bella preview ricca di informazioni interessanti che potrebbero tornare molto utili al futuro acquirente. Se amate il sangue, gli zombie e la violenza, accorrete copiosi nei negozi e richiedete una copia di Resident Evil 2.
Residente Evil 2: il gioco che fa buon sangue!

## INDY 500 per PS-X

Meeeee, meeeeee, meeh, meeh, "Occhio al riccio!", splat, "Uh? Quale riccio?", "No, niente, pensavo ad alta voce". Ma quant'è bello in macchina girar, specie se non si sa dove andar e soprattutto non si sa cosa far. Proprio in questi frangenti, l'oroscopo di questo mese consiglia di starsene belli belli rinchiusi in casa a giocare a un bel titolo di automobili; ma quale? La scelta va ponderata perché se il gioco è uno sbroffo, la serata va a ramengo e poi si fanno i sogni (che bella parola) brutti. Indy 500 è un simpatico titolo che vi vedrà alla guida di una FIAT Cinquecento, appunto, nel più glorioso campionato americano di supercar; ovviamente non avrete la minima possibilità di arrivare primi, quindi lasciate perdere e divertitevi andando contromano in cerca di un bel frontale.
A parte tutto, le piste a disposizione sono quattro, la macchina una (cambia solo il colore) e, anche se ammetto di avere i miei momenti di esaltazione, la giocabilità è scarsa... meglio di così.

## NBA LIVE per Saturn

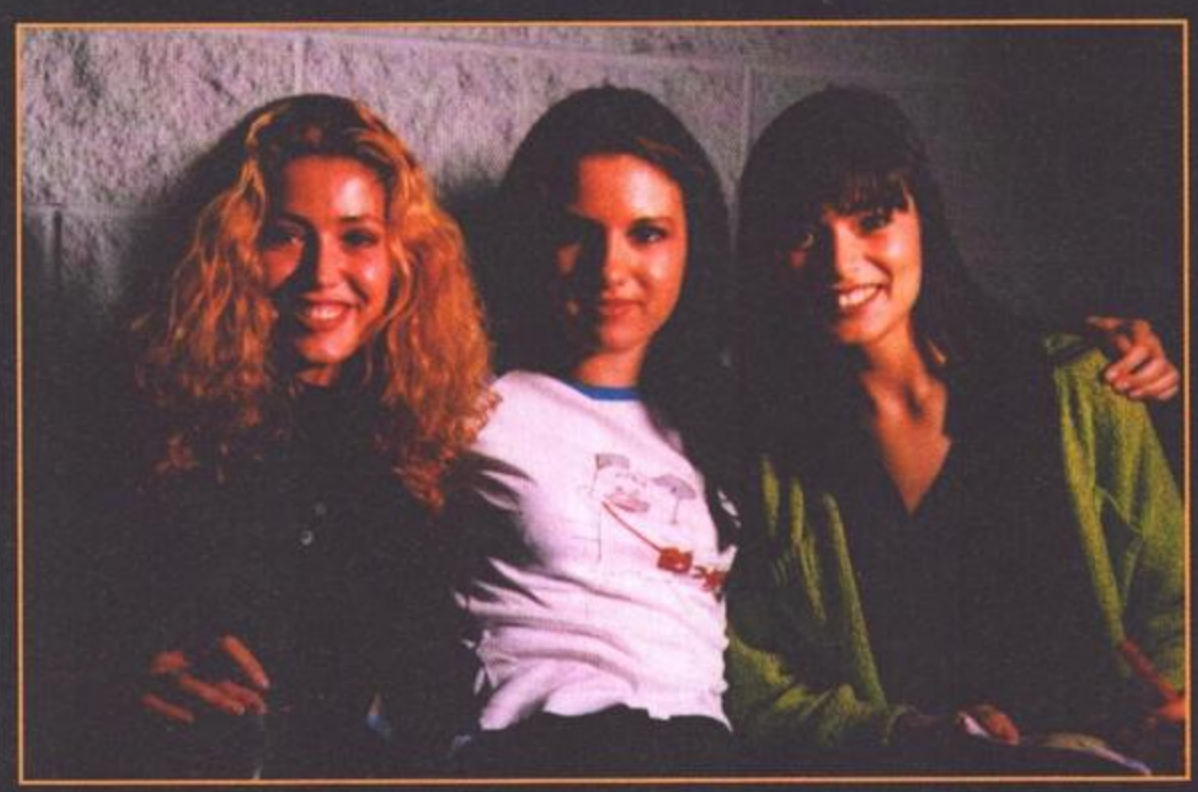
Non mi hanno mai entusiasmato i giochi di pallacanestro... Il pensiero che infatti mi ha sempre impedito di godermeli era: "Come posso giocare contro il computer? In fondo, se lui vuole, fa canestro a ogni tiro e i miei vanno tutti fuori". Poi, però, ho pensato che lo stesso discorso valeva anche per i giochi di calcio, pallavolo, hockey, cricket e carte; dopo aver passato qualche ora di meditazione, ho quindi trovato il modo di fregare il computer a mia volta: infatti, non appena vedo che sto per perdere, spengo la console. Parlando di NBA Live, pensavo (o meglio, speravo) che la conversione fosse sullo stesso piano della versione per PlayStation ma mi sbagliavo: questo gioco, infatti, è programmato decisamente male... non sto ora qui a dire tutte le cose che non vanno ma sappiate che per Saturn ci sono titoli molto più appetibili.

## FROGGER per PS-X

Chi non conosce Frogger, uno dei giochi alla base della storia video ludica? Ebbene, ora anche i possessori di PlayStation avranno la possibilità di rivivere le emozioni passate in sala giochi molti anni prima: purtroppo, però, il caro vecchio Frogger, in questa nuova veste poligonale, ha perso gran parte del suo carisma, diventando un semplice gioco di sincronia occhio, bocca (eventualmente una parolaccia) e mano.
I bravi programmatori, poi, rendendosi probabilmente conto delle boiata che avevano combinato, hanno forse neanche tanto erroneamente pensato di inserire

## LE VELINE CON I VELI

Già che ci sono e visto che lo spazio a mia disposizione me lo permette, ho mal pensato di piazzarci anche questa bella foto pubblicata nel Facce... Ride; non è facile, in effetti, trovare tre ragazze così brave e carismatiche. Chi sia poi la donzella in mezzo, mi sfugge (non l'ho fatto io il Facce... Ride di questo mese), ma anche lei mi sembra piuttosto carina. Che altro dire? Speriamo che le veline di Striscia la Notizia leggano TGM (tanto non lo leggono) e che mi trovino oltremodo simpatico e intelligente (tanto non sono né l'uno né l'altro).



## EPILOGO

Beh, sembra che anche per questo mese la nostra bella rassegna di giochi per console sia finita; non mi resta che farvi i miei più sinceri auguri di buone feste e che babbo Natale vi porti tanti e ricchi doni. Vi ricordo inoltre che se volete spedirmi dei soldi perché vi faccio pena, l'indirizzo è quello della redazione. Grazie.

# THE Music machine

## VIDEO NOVITA'

**C. S. I. - UN GIORNO DI FUOCO (Polygram)**

Torniamo ancora una volta a parlare del Consorzio Suonatori Indipendenti grazie a questa suggestiva testimonianza in video di uno dei loro più bei concerti. Si tratta infatti di un'esibizione tenutasi nell'ottobre 1996 niente meno che all'interno della Chiesa di San Domenico, ad Alba, in onore del compianto Beppe Fenoglio. L'atmosfera creata dalla sacralità del luogo e la memoria dell'artista scomparso fanno di questo video un documento particolarmente toccante e significativo che i fan dei C.S.I. ameranno subito.

***Roberta Zampieri***

## SPAZIO ITALIA

**RICCARDO COCCIANTE - MARGHERITA E LE ALTRE (BMG)**

Un doppio CD che raccoglie il meglio della produzione discografica di Riccardo Cocciante a prezzo speciale? Un'idea carina, tanto che ho deciso di regalarlo alla mia mamma in occasione del suo imminente compleanno. E voi non pensate che anche i vostri genitori gradirebbero il pensiero ? Io credo di sì. Nel caso poi tra i nostri lettori, sparuto e ben mimetizzato, si nasconda qualche irriducibile e inguaribile romanticone, anche a costui consiglio l'acquisto, per potersi così godere ben 28 tra i brani più celebri e toccanti mai incisi da questo sensibile artista. Si tratta infatti di una bella selezione di canzoni risalenti al periodo più prolifico di Cocciante - gli anni '70 e '80 - tra cui riascoltiamo con estremo piacere classici quali "Bella senz'anima", "Io canto", "Poesia", "Margherita", "Era già tutto previsto", "Celeste nostalgia" "Suonare suonare", "Un buco nel cuore" e una chicca, "Ancora insieme", un pezzo registrato dal vivo nel 1981 con il compianto Rino Gaetano.

***Roberta Zampieri***

**PIRATI DEL TICINO - PRATICAMENTE... (Last Scream Records)**

E' uscito!!! Se vi ricordate un BovaByte di qualche mesetto fa, noi di TGM avevamo già largamente preannunciato l'evento che tutti quanti sicuramente aspettavate, l'album che segna il debutto ufficiale dei Pirati del Ticino, una rock-band demenziale che negli ultimi anni ha letteralmente spopolato in mezza Lombardia. L'impostazione del mini-CD è molto originale, visto che nasce allegato a un bel fumetto di sedici pagine disegnato dal bravo Sauvage: il booklet narra le vicende del gruppo e crea un filo conduttore tra le quattro canzoni che compongono "l'opera": "Tuppete", "Polipo", "Adriana la suora nana" e "L'uomo del Monte di Venere". Musiche estremamente ricercate accompagnano i pazzi testi dei Pirati, interpretati da un brillante Walter Malaspina, mentre tra un brano e l'altro è possibile godersi qualche ridicolo stacchetto (vedi ad esempio "Ode alle Ciglia" o "Banane Mature"), che introducono all'ascoltatore la canzone successiva. Non manca, per finire, la traccia fantasma, in cui appaiono alcune colte citazioni dal mondo della pornografia e del cabaret. Geniale. I Pirati del Ticino, ve lo rammento, sono Palmiro La Strizza (basso), Osvaldo Cacao (batteria), Libero Tutti (tastiera), Miguel Pelolargo (chitarra) e il succitato Walter Malaspina (voce). Un disco consigliatissimo, anche e soprattutto a chi voglia ascoltare qualcosa di diverso: vale molto di più delle diciottomila lire a cui è venduto. Per informazioni: Degrado Production/Last Scream, Via Mincio 16, 27029 Vigevano PV – Tel 0381-72338.

***Paolone***

## TGM IN DISCOTECA

Ripartiamo anche questo mese con la nostra consueta panoramica sul mondo della musica da discoteca e iniziamo con **De'lacy**, che con "All I Need Is Love" si prepara a bissare il successo ottenuto nel lontano 1995 con "Hideway". **Prezioso** confeziona un fantastico magamix di brani degli **N'trance**, compreso l'introvabile D.I.S.C.O. e il più recente "Do You Think I'm Sexy ?". I Boys-R-Us propongono "Singin' In My Mind", pezzo che mi ricorda un po' lo stile dei Ti.Pi.Cal. ma che comunque farà sicuramente parlare di sé. Per gli **Aqua**, dopo il successo planetario di "Barbie Girl" e "Dr. Jones", è la volta di "Lollypop (Candy Man)" che riconferma la bravura del gruppo nel realizzare canzoni allegre e originali. Il singolo, per ora, è disponibile in Italia solamente di importazione. **DJ Dado** ci allieta con la splendida voce di Michelle Weeks, già conosciutissima con l'hit estivo "Coming Back", grazie al nuovo "Give Me Love". Il pezzo più "pogato" del 1997 è stato sicuramente "Tubthumbing" dei **Chumbawumba** che adesso ritornano con "Amnesia", molto carino anche se forse più vicino alla musica dance che rock. Tratto dall'ultimo album "Come In To My Life", **Gala** sforna il suo quinto singolo, "Summer Eclipse", per il quale si è avvalsa dello splendido accompagnamento di Toni Baliardo dei Gipsy King. Per i nostalgici, da segnalare le ristampe ad opera della Dig-It dei più grandi successi degli anni '70 e '80 fra cui **Sandy Marton** con la storica "People From Ibiza". Ritmiche del passato anche per **Bamboo** che presentano "Bamboogie", forse uno dei brani più interessanti di questo periodo. Concludo con il segnalarvi l'uscita del nuovo, attesissimo singolo di **Alexia**, previsto per i primissimi giorni di Febbraio, di cui però è ancora top secret persino il titolo.
A ritmo di "Disco Samba" (classico disco da veglione di Carnevale) vi saluto e vi aspetto a Marzo per altre novità da ballare.

***Lorenzo Nutini***

## I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

**SPICE GIRLS**
5/3 Casalecchio (BO) - Palasport
6/3 Roma - Palaeur
8-9/3 Milano - Filaforum

**GREENDAY**
20/2 Milano - Palalido
*Per informazioni :*
*Milano Concerti (Tel 02/48702726)*
*oppure HTTP ://WWW.ROCKL.IT//MICONC/*

**GENESIS**
17/2 Casalecchio (BO) - Palasport
18/2 Milano - Forum

**GARY BARLOW**
15/2 Milano - Palalido
16/2 Firenze - Tenax

**ECHO AND THE BUNNYMEN**
17/2 Milano - Magazzini Generali

**SIMON PHILLIPS**
16/2 Milano - Magazzini Generali
*Per informazioni :*
*Barley Arts (Tel. 02/76009400)*

**YES**
14/3 Teatro Lirico - Milano
1/4 Trieste - Palasport
*Per informazioni :*
*Commusication (Tel. 02/76009400)*

**C.S.I.**
10-11/2 Taneto (RE) - Fuori Orario
13/2 Torino - Palastampa
14/2 Marghera - Rivolta
17/2 Pescara - Palagaslini
18/2 Bari - Palaflorio
20/2 Catanzaro - Palazzetto
21/2 Catania - Palacatania
10/3 Napoli - Palapartenope
11-12/3 Roma
14/3 Cagliari - Palazzetto
18/3 Milano - Palavobis
*Per informazioni :*
*Tour de Force (Tel. 06/37518551)*

*E inoltre...*

**ITALIAN GODS OF METAL**
14/2 Milano - Palaconcerti Aquatica

**FABRIZIO DE ANDRE'**
12-13/2 Roma -Teatro Brancaccio
20/2 Bolzano - Palazzetto
22/2 Udine - Teatro

# LE RECENSIONI

**LED ZEPPELIN - BBC SESSIONS (CGD)**

Esistono artisti capaci di superare brillantemente la prova del tempo, artisti per i quali il trascorrere implacabile degli anni non fa che accrescerne la fama e il prestigio . E' ciò che accade, giustamente, ai Led Zeppelin, un gruppo che ha davvero fatto la storia della musica, veri e propri pionieri che hanno contribuito in maniera determinante alla nascita del rock moderno. Page, Plant, Bonham e Jones infatti non sono mai stati dimenticati e sono ancora oggi amatissimi tanto che ogni iniziativa discografica che li riguarda viene accolta con entusiasmo da vecchi e nuovi fan. Inutile dire quindi che anche questo doppio CD ha riscosso consensi unanimi, soprattutto se si considera che si tratta di una raccolta di brani inediti, solo alcuni dei quali occasionalmente apparsi su bootleg ! "BBC Sessions" è una imperdibile selezione di quanto registrato dai Led Zeppelin per la BBC di Londra nel corso degli anni. Il materiale, totalmente rimasterizzato da Jimmy Page, attinge dai primi 4 album della band, ma vi troverete altresì cover splendidamente eseguite. Il gruppo, che dal vivo ha sempre amato improvvisare, in queste due ore dà ulteriore conferma della propria versatilità : non potete quindi perdervi le eccezionali interpretazioni di "Immigrant Song", Stairway to Heaven", "Whole Lotta Love", "Communication Breakdown", "Dazed and Confused", "Thank You" e di quant'altro qui contenuto ! Consigliatissimo.

***Roberta Zampieri***

**AA.VV. - TIBETAN FREEDOM CONCERT (Grand Royal)**

I tre CD che compongono la confezione del Tibetan Freedom Concert raccolgono le atmosfere e i suoni di quattro meravigliosi concerti in favore della causa tibetana, tenutisi a San Francisco il 15 e 16 giugno 1996 e il 7 e 8 giugno 1997 a New York. Artisti del calibro dei REM, gli U2, i Beastie Boys, Patti Smith, Noel Gallagher, Alanis Morissette, i RadioHead, Ben Harper, Porno for Pyros e i Rancid: è questo il cast d'eccezione che si dà il cambio in questa collezione di brani live, ricchi di arrangiamenti particolari e di versioni fuori dagli schemi. I primi due CD contengono 35 brani, mentre soltanto 5 ne offre il terzo, arricchito però da contenuti multimediali (visibili su PC o Mac), tra cui un'intervista al Dalai Lama e informazioni dettagliate sulla battaglia per la liberazione del Tibet dall'occupazione cinese. Il progetto discografico nasce direttamente dall'impegno di Adam Yauch e Mike Diamond dei Beastie Boys, coinvolti nella creazione del progetto, che infatti esce per la loro etichetta. Potete essere sensibili o meno alle questioni umanitarie sociali legate a questo straordinario paese, ma comunque sia, se siete dei veri appassionati di musica, non potete perdervi un tale concentrato di personalità, stili, grandi nomi e grandi canzoni. I proventi della vendita di questo triplo CD, poi, contribuiscono alla causa, e quindi si prendono i classici due piccioni con una fava.

***JPS***

**BABYFACE - MTV UNPLUGGED NYC 1997 (Sony)**

Nell'industria musicale, come anche in quella cinematografica, spesso vi sono degli uomini quasi sconosciuti al pubblico che grazie al loro talento riescono a trasformare ogni produzione in successi strepitosi. E' questo il caso di Kenneth Edmonds al secolo Babyface, personaggio che negli anni si è prepotentemente imposto come uno dei più bravi compositori, arrangiatori e produttori dello star system discografico americano. Conoscendolo quindi già da molto tempo grazie alle sue frequenti collaborazioni con artisti come Madonna, Whitney Houston o i Boys II Men è stata quindi una graditissima sorpresa per me ritrovarmi tra le mani questo "MTV Unplugged NYC 1997". Ho potuto finalmente appurare come il nostro Kenneth se la cava dietro il microfono e devo ammettere di aver scoperto un cantante tecnicamente molto preparato ( e ci mancherebbe... ) e un interprete davvero molto espressivo, che come timbro ed estensione vocale non ha nulla da invidiare ai colleghi più famosi per i quali scrive. L'album contiene 11 brani tutti legati in qualche modo alla figura di Babyface sia come autore che come produttore e arrangiatore, pezzi principalmente R&B che vanno dalla bellissima "Change The World" con il mitico Eric "Slowhand" Clapton, insieme al quale Babyface esegue anche "Talk To Me", ad "Exhale" (colonna sonora dell'omonimo film con Whitney Houston) cantata insieme alla bravissima Beverly Crowder ; da un medley di due grossi successi dei Boys II Men ("I'll Make Love To You" e "End Of The Road") a "Breathe Again", cantata in coppia con una Slance Wilson in forma tanto smagliante da far venire i brividi con un acuto quasi paranormale. Per chiudere in bellezza sono da segnalare anche due canzoni che si avvalgono niente meno che della voce di uno dei più grandi esponenti della musica black di tutti i tempi, il bravissimo Steve Wonder il quale, insieme a Babyface, dà vita a una meravigliosa versione acustica di "Gone Too Soon", famoso successo di Michael Jackson. Anche questo unplugged non fa altro che consolidare il buon nome della produzione live di MTV grazie soprattutto al contributo di grandi musicisti e grandi voci, questa volta uniti a una grande anima, quella di Babyface.

***Nicola Rosa***

**ELISA - PIPES & FLOWERS (Sugar)**

A sentire questo disco senza sapere che Elisa è una ragazza italiana al 100% (di Monfalcone, se non ricordo male), si rimarrebbe piacevolmente sorpresi da quella che potrebbe essere una delle voci più interessanti, che so, del panorama pop americano: invece no, Miss Elisa è davvero un fenomeno di casa nostra. Scoperta e portata sulla ribalta da Caterina Caselli, Elisa ha voce da vendere e mostra in questo album di esordio tutte le sue influenze anglosassoni tra il soul e il pop, mettendo assieme un disco forse poco omogeneo ma di sicuro impatto. Poco omogeneo perché, proprio in virtù dell'estrema (e straordinaria) modulabilità della voce di Elisa, il disco evidenzia tante anime diverse, e si passa dal blues ritmato al soul melodico, dal rock graffiante al pop melenso in stile Mariah Carey. Se la ragazza saprà darsi una caratterizzazione stilistica, oltreché vocale, evitando che qualche produttore poco accorto le faccia fare la macchietta vocale di Whitney Houston o di chicchessia (non ce n'è alcun bisogno), allora Elisa potrà davvero diventare qualcuno nel panorama musicale mondiale, non solo italiano. La sua capacità di passare dall'intonazione pulita e suadente da black soul di "Inside a Flower" (non si riesce a credere che abbia la pelle bianca!), a quella più diretta, lineare e rockeggiante di "Labyrinth", è semplicemente formidabile, e la dizione inglese è inappuntabile; i testi magari meno, ma anche ottima è la coesione parole/musica, così come gli arrangiamenti dei brani. Contando su mirate apparizioni televisive e su un paio di canzoni ormai note ("Labyrinth" e "Sleeping in your Hand"), questo CD può diventare un successo commerciale e davvero lo merita, tanto particolare e avvincente è questo nuovo, piccolo gioiello della produzione musicale di casa nostra.

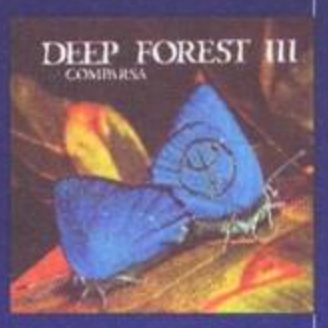
***JPS***

**MISSY ELLIOTT - SUPA DUPA FLY (Elektra Records)**

Il fenomeno delle musiciste hip hop femminili è sempre più vasto e, devo dire, spesso si scoprono perle di un discreto spessore musicale (e non solo...). Questo è il primo album di Missy Elliott, nato dopo una serie di collaborazioni con affermati artisti del genere rap, R&B e via dicendo. E le partecipazioni sembrano essere la caratteristica saliente – al di là dell'indubbia qualità di Misdemeanor Missy – di questo piacevolissimo album. Ma oltre ai nomi importanti (che vedono anche ospiti di queste pagine, come Da Brat), ciò che segna questa prima opera di Missy Elliott è la varietà. Pezzi R&B e rap si mescolano senza soluzione di continuità, senza interruzioni capaci di rovinare il ritmo che pervade tutto il CD, che sia il cullare gentile di una canzone o il rap ritmato e nervoso di un'altra.

***Alex Rossetto***

**DEEP FOREST III - COMPARSA (Sony)**




Un CD dei Deep Forest mi appare sempre come un oggetto circondato da un'aura mistica ed energetica. Sarà per il packaging, sarà perché quella volta che avevo alzato un po' il gomito l'amico Nick The Nightfly alla radio passava una loro canzone... Comunque sia anche questa volta ho avuto l'impressione di stare per recensire un disco un po' magico. In parte ho avuto ragione. Anche in questo terzo disco Eric Mouquet e Michael Sanchez hanno penetrato in profondità il loro metodo musicale che consiste nel creare groove contaminati dai suoni del mondo. I due musicisti visitano le regioni più remote del globo, captano suoni, campionano, sintetizzano, elaborano e fondono il tutto in un'opera musicale che trasuda la loro esperienza. Caraibi, Cuba, Madagascar, stregoni, santoni, maestri di flauto: questi gli ingredienti che vanno a creare anche in questo terzo disco quell'aura di fascino romantico. La contaminazione è il pane dei Deep Forest. Solitamente questa tecnica crea in me delle perplessità, perché è raro trovare un artista che sappia rispettare la contaminazione, inserendola in un contesto che la sappia adeguatamente ricevere. I tredici brani costituiscono un buon intreccio di suoni, sensazioni strane, voci lontane, come quella della defunta centenaria donna malgasci Mama Sana, che per sempre ci parlerà in "Nonnday Sun". Da segnalare la presenza del guru Joe Zawinul, fondatore dei Weather Report, e la sua influenza...

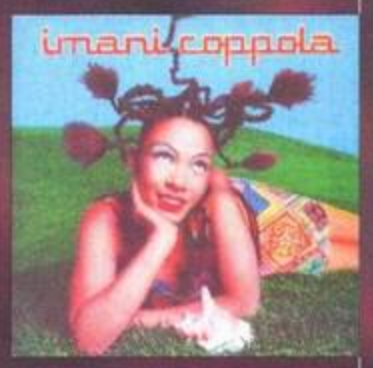
***ME***

**THE CORRS - TALK ON CORNERS (CGD)**

Dopo il grande successo di "Forgiven, Not Forgotten" che li ha imposti all'attenzione di tutto il mondo, i quattro fratelli Corr tornano con il secondo album, sempre ricco di sonorità legate alla tradizione musicale irlandese, rivitalizzate da una rivisitazione in chiave pop-rock contemporanea. L'esperienza concertistica in tutto il mondo ha reso più duro il loro sound, ma i Corr credono fermamente nella loro missione di portare alla ribalta la nuova musica celtica in tutto il mondo, una musica che "conquista i cuori della gente". Realizzato con la collaborazione dei produttori delle più grandi star della musica leggera internazionale (Billy Steinberg di Madonna, tanto per fare un nome), "Talk On Corners" contiene brani di notevole efficacia, quasi tutti scritti dalla vivace Andrea (che ha anche recitato in "The Commitments" e "Evita") : "Only When I Sleep" è il primo singolo ed è già un successo ; "Queen Of Hollywood" contiene il titolo dell'album ("And her friends they talk on corners/They could never comprehend") ; "Paddy McCarthy" è un pezzo strumentale che risale alle origini folcloristiche dei Corr ; e la versione celtica di "Little Wing" di Jimi Hendrix a cui hanno contribuito i grandiosi Chieftains con tanto di arpa, violini, flauti e zampogne. Considerando che si parla di "amore, vita, tragedia, speranza, sogni, fantasie" direi che questo album può piacere proprio a tutti : buon ascolto !

***Cristiana***

**IMANI COPPOLA - CHUPACABRA (Sony)**




Giovane e bella, la diciannovenne Imani Coppola è una studentessa dell'università di Stato di New York. Il papà è uno strumentista eclettico, la mamma suona il basso e canta, la sorella scrive e interpreta canzoni, due fratelli sono rapper e un terzo suona il contrabbasso. E poteva la fanciulla non dedicarsi alla musica? Certo che no...e allora da un lato continua da brava con gli studi, dall'altro prende la strada di famiglia e si dedica a una sua forma particolare di hip hop. Nasce così "Chupacabra" (che abbia a che fare con chupa-chupa?), un disco che si propone di portare una fetta della cultura musicale hip hop nelle case di tutti noi. "Chupacabra" cela dietro una strana parola spagnola (che ricorda un fenomeno biologico scambiato un tempo per manifestazione demoniaca) la voglia di Imani di aprire la mente altrui a esperienze musicali attente, libere, nuove, diverse. Il risultato è però un disco che non riesce a convincermi (non che io creda nei demoni...) non tanto per l'architettura dei groove, quanto per le scelte melodiche e gli arrangiamenti, che a mio parere non sanno affatto di nuovo. Apprezzabile il suono del violino di Imani che canticchia per tutto il CD e la commistione di campionamenti e strumenti acustici. Qualche aria è carina. In generale però devo ammettere che questo disco mi ha annoiato un po'.

***ME***

**NODE - TECHNICAL CRIME (Lucretia Records)**

Continua l'abbuffata di dischi prodotti dalla Lucretia Records, un'etichetta che si sta distinguendo sempre di più grazie alla qualità molto elevata dei gruppi del proprio palinsesto. Questa volta tocca ai Node, conosciuti nell'underground milanese grazie al mini CD d'esordio "Ask", pubblicato l'anno scorso e che purtroppo sono riuscito ad ascoltare solo di sfuggita...

Comunque stiano le cose, il primo full lenght album dei Node, capitanati dall'ex Death SS Steve Minelli, è decisamente convincente. I Node si rifanno a un death metal abbastanza tradizionale, ma non per questo poco valido, che ricorda molto i Death ma con cambi di tempo decisamente inconsueti come nella splendida "New XXX". Tecnicamente la band è molto matura, grazie anche all'inserimento di Oinos, ex batterista dei Sadist e dei Thy Nature.

"Technical Crime" è abbastanza godibile e risulta una carica di adrenalina dall'inizio alla fine, grazie anche alla produzione di Livio Magnini che ha reso il suono molto omogeneo, forse penalizzando un po' il basso di Klaus Mariani. Buona anche la prova di Daniel Botti alla voce, che a tratti mi ha davvero ricordato i Fear Factory ("Tronic Prophecy"). Insomma, un gran bel disco (e poi sapete quanto io sia legato al tricolore...) ma come recitava la pubblicità di un noto spumante: per molti ma non per tutti... E nei ringraziamenti ci siamo pure noi di The Games Machine...

***MAO***

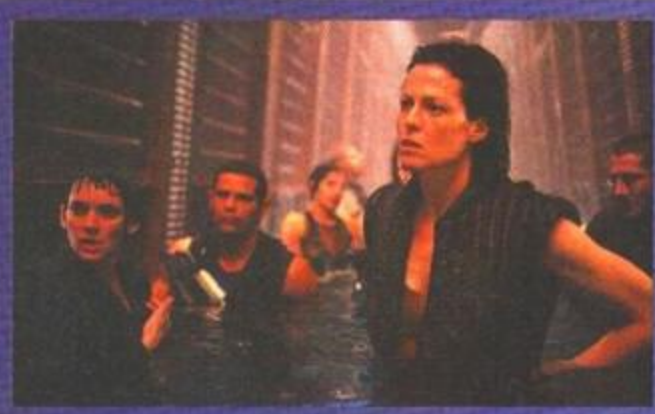
# TGM Movie

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

## ALIEN - LA CLONAZIONE

In "Alien" è stata l'unica superstite dello sfortunato equipaggio della Nostromo; con "Aliens - Scontro Finale" è tornata indenne da una disastrosa missione di salvataggio; in "Alien 3" è rimasta vittima dei predatori alieni; e ora, con "Alien - la Clonazione", è tornata alla vita per combattere il nemico di sempre. Come già è accaduto a molti eroi della fantascienza (che come tutti sanno hanno qualche vita in più dei gatti), la grintosa Ellen Ripley, interpretata dalla bravissima Sigourney Weaver, dopo essere stata sopraffatta della furia distruttiva degli alieni, nel terzo capitolo della saga, è tornata in vita grazie ai prodigi dell'ingegneria genetica. Una corporazione è infatti riuscita a ricostruirla interamente partendo da una semplice molecola del suo corpo. Ripley, rinata - come la Fenice - dalle proprie ceneri, dovrà affrontare il nemico di sempre, l'incubo che nella sua vita precedente l'ha perseguitata fino alla morte, il predatore alieno con il quale è legata in modo raccapricciante. Ripley non è solo frutto di un difficile procedimento di clonazione genetica, ma è il prodotto di una diabolica combinazione di biologia umana e aliena, resa possibile grazie a un'improbabile alleanza tra una banda di contrabbandieri ribelli, un'équipe di scienziati e un gruppo di alti funzionari governativi.

Dopo che Ripley, alla fine del terzo film, è morta portando in grembo un alieno, lo sceneggiatore di Alien - la Clonazione, Joss Whedon, ha dovuto trovare un modo per riportarla in vita, e per farlo ha deciso di creare questa agghiacciante simbiosi con l'alieno. In questo modo Whedon, non solo è riuscito a soddisfare le richieste della produzione, ma ha creato un nuovo personaggio a tutti gli effetti, che si rivelerà assai diverso dalla Ripley che noi tutti conoscevamo. L'influsso alieno nella reincarnazione di Ripley ha provocato una inevitabile trasformazione del personaggio, che finalmente è libero di esprimersi e di agire come meglio crede. Ripley non dovrà più difendere i buoni, sforzandosi di fare sempre la cosa giusta, perché tutto questo ormai appartiene al passato; ora si è liberata dallo stereotipo dell'eroina senza macchia e può ripartire da zero.



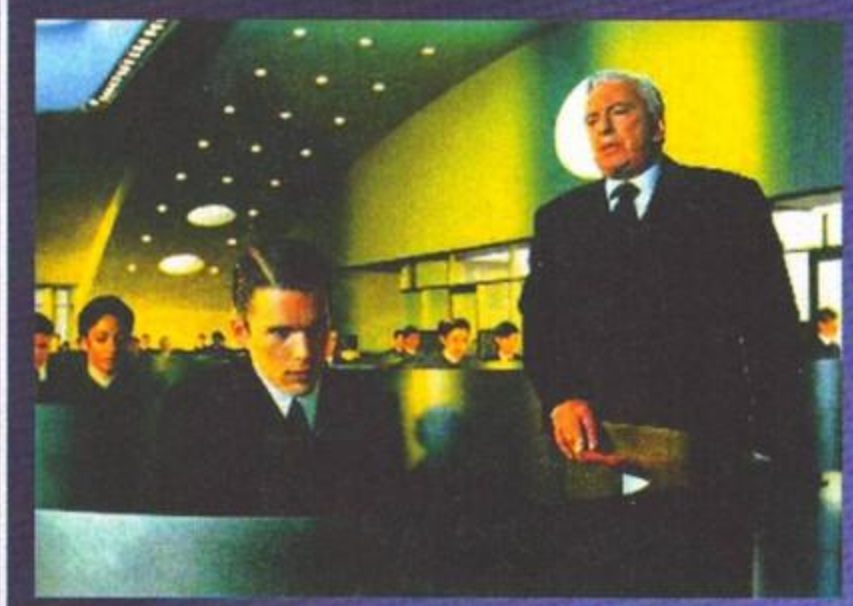
Ad affiancare una rinnovata Ripley, costretta ad allearsi con i contrabbandieri per combattere la minaccia aliena, è Call (interpretato da Winona Ryder), un abile meccanico che fa parte del gruppo di ribelli. Call è un enigmatico personaggio che potrebbe rappresentare lo strumento di resurrezione di Ripley o l'arma della sua distruzione.

A rendere l'atmosfera ancora più sinistra e misteriosa, in questo nuovo capitolo di Alien, Khondji, il direttore della fotografia, ha perfezionato un metodo - un processo Technicolor conosciuto come ENR - che rende più profonde le tonalità scure.

Khondji, durante lo sviluppo della pellicola, ha aggiunto un certa quantità di argento; così facendo è riuscito a ottenere un maggiore risalto dell'immagine. Oltre a migliorare la resa delle ombre, le immagini risultano più nitide grazie al maggior contrasto.

Per quanto riguarda gli effetti speciali, oltre ai tradizionali modellini, per la prima volta è stata inaugurata una serie di alieni creati interamente al computer, che affiancheranno i modelli a grandezza naturale che già avevano dato vita alle terribili creature del secondo e del terzo film. Come è già accaduto nelle precedenti versioni, anche in Alien - la Clonazione verrà introdotto un nuovo mostro, di cui però non vogliamo darvi alcuna anticipazione. L'appuntamento con gli alieni è sul grande schermo a febbraio, nei migliori cinema.

## GATTACA



Immaginate una società basata sulla programmazione genetica, un mondo in cui ogni singolo individuo viene creato artificialmente, una realtà apparentemente perfetta, governata solo dalle perfette leggi della sterile scienza. La manipolazione genetica ora regola ogni singola nascita, il futuro della razza umana è controllato direttamente dall'uomo, che nella propria imperfezione crede di poter sostituire e plasmare a proprio piacimento le basilari regole che governano la natura. Ora, in questo mondo del futuro che non lascia libertà al singolo, due anime libere cercano di combattere per affermare la propria individualità.

Gattaca è un grido che si innalza in favore della eterogeneità, della diversità che caratterizza e diversifica tra loro gli individui, che per evolversi hanno necessariamente bisogno di pensare e di agire in modi differenti. Ethan Hawke e Uma Thurman sono i protagonisti di Gattaca, un film che di sicuro ci farà pensare!

## LA SIRENETTA

Definito uno dei migliori film di animazione della Disney, "La Sirenetta" (la divertente versione animata tratta dall'omonima favola di Christian Andersen), otto anni dopo la sua prima apparizione, al termine di un minuzioso restauro, torna sul grande schermo. Dopo aver migliorato la qualità delle immagini, grazie a un particolare procedimento elettronico che ha eliminato le imperfezioni del colore presenti sulla pellicola originale, e dopo un accurata rimasterizzazione della colonna sonora – che nel 1989 si è aggiudicata ben due premi Oscar – la Sirenetta, a partire dal 20 febbraio, sarà nuovamente presente nei cinema Italiani. Un'occasione che i fan delle animazioni Disney proprio non possono lasciarsi sfuggire!

## PUNTO DI NON RITORNO

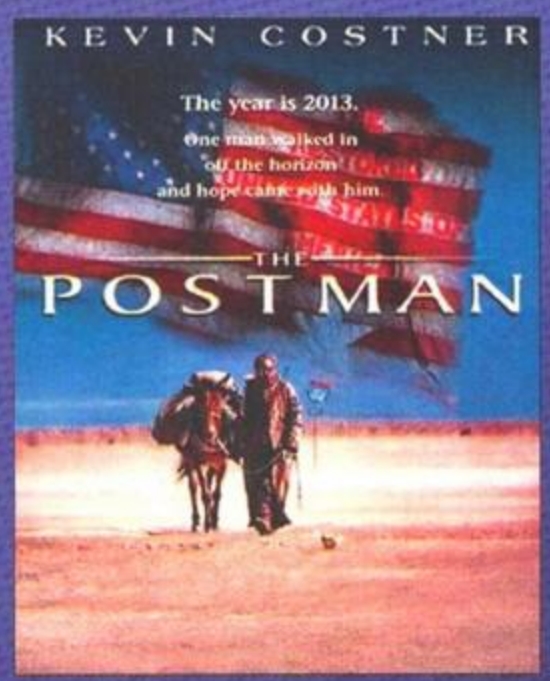
Se fate parte della schiera di persone che ostentano il proprio coraggio davanti ai film horror, è giunto il momento di mettervi alla prova e andare a vedere Punto di Non Ritorno, definito da molti uno dei più spaventosi film della storia del cinema, non tanto per le scene violente o splatter, quanto per la tensione psicologica che si viene a formare (e questo è il vero horror). La storia, ambientata nel futuro (ebbene sì: è horror-fantascientifico. Cosa si può volere di più?), narra le oscure vicende di una nave spaziale, la Event Horizon, la prima nella storia dell'uomo a tentare un viaggio oltre la velocità della luce. Scomparsa per anni dal controllo dei propri progettatori, la Event torna improvvisamente a farsi sentire, emettendo richieste di soccorso punteggiate da urla, gemiti e frasi in latino.
Il creatore della nave, il dottor Weir, tormentato dal suicido della moglie, guiderà una squadra all'esplorazione della Event Horizon... per scoprire un terribile segreto. Così terribile che non ve lo sveliamo (e ci mancherebbe altro), ma che vi farà perdere il sonno la notte.
Da non perdere!

## MAMMA HO PRESO IL MORBILLO

Dallo sceneggiatore di "Mamma ho perso l'aereo" e "Mamma ho riperso l'aereo – Mi sono smarrito a New York", ecco un nuovo film approdare in tutti i cinema italiani. Questa volta, il bimbo pestifero che nelle precedenti versioni ha sempre mancato l'appuntamento con l'aeroporto, per la gioia di tutti ha preso il morbillo!
Il film ha come protagonista Alex D. Linz, che veste i panni di Alex Pruitt, il pestifero ragazzino, diventato nei precedenti episodi un vero e proprio incubo dei ladri. Come già è accaduto per i primi due film, anche qui Alex si dimostra pronto alle nefandezze più incredibili pur di difendere la propria casa da intrusi indesiderati, in questo caso un gruppo di criminali internazionali che hanno sottratto alcuni piani segreti al Dipartimento della Difesa americana. In fondo, si sa, se l'intero dipartimento dell'FBI non riesce a catturare una banda di incalliti criminali, l'unico in grado di fermarli è un ragazzino di otto anni, che è a casa da solo e ha preso il morbillo! Buon divertimento!

## L'UOMO DEL GIORNO DOPO

Dopo lo scarso successo dei propri ultimi lavori, Kevin Costner – inizialmente acclamato dalla critica mondiale e oggi attaccato con ferocia speso ingiustificata – torna a dirigere, produrre e recitare un proprio film. Ancora una volta a fare da sfondo alle avventure all'ex Robin Hood è un mondo devastato dalla guerra, i cui pochi sopravvissuti lottano furiosamente per la sopravvivenza. E ancora una volta, Kevin non ha ambizioni da eroe, almeno non immediatamente palesi; come in Waterworld, è il caso a portare il riluttante personaggio a vestire i panni del salvatore. Per fortuna le analogie col film "acquatico" di Costner finiscono qui, poiché il film risulta essere senza dubbio più brillante e forte.
In ogni caso, il ruolo di Costner è quello di un attore girovago, in un mondo post-apocalittico privo di speranze, che si imbatte per caso – o per destino – in un vecchio camion della posta, sul quale si trovano ancora messaggi mai consegnati di 15 anni prima. Vestendo i panni di postino e rappresentante del governo (un governo che in realtà non esiste), Kevin porterà nuovamente speranza e voglia di lottare per la libertà in un popolo ormai in ginocchio.




## IL COLLEZIONISTA

Un Ispettore del dipartimento di polizia di Washington DC, Alex Cross (Morgan Freeman), informato della scomparsa della nipote, ventiduenne studentessa della Duke University nella Carolina del Nord, tenendo all'oscuro le autorità locali si reca sul posto dell'incidente per compiere un'indagine personale nel tentativo di ritrovare Naomi. Una volta sul posto, Cross si renderà immediatamente conto, grazie alla sua esperienza, che il caso della nipote non è un semplice rapimento, bensì un caso molto più complesso. Le ragazze scomparse sono infatti sette e potrebbero essere collegate a un duplice omicidio che vede coinvolte due giovani ragazze. L'unico indizio è un biglietto firmato Casanova, ritrovato sulla scena del secondo omicidio: ma ora chi sarà la prossima vittima? Protagonista di una corsa contro il tempo, Cross, in compagnia della dottoressa Kate McTiernan, sfuggita all'assassino, dovrà fare l'impossibile per ritrovare la nipote ancora in vita, mentre l'agghiacciante verità che si nasconde dietro le sparizioni si fa sempre più vicina.
Il Collezionista, un thriller di azione che vi lascerà col fiato sospeso fino alla fine, è tratto dal romanzo di James Patterson "Un bacio alle ragazze" e, grazie alla regia di Gary Fleder, che ha volutamente creato un atmosfera cupa dove dell'assassino si intuisce soltanto la presenza, è sicuramente un giallo ad alta tensione che non vi deluderà.

## GREAT EXPECTATION

Robert De Niro ed Ethan Hawke sono i protagonisti di "Great Expectation", una moderna rivisitazione di un classico di Dickens. Il film narra la storia di un giovane artista che lascia la propria casa in Florida per trasferirsi a New York, dove sicuramente avrà più occasioni per sfondare nel mondo dell'arte. Ben presto il giovane artista si renderà conto, però, che l'inaspettato successo non è merito delle suo lavoro ma del colore dei soldi che provengono da un evaso che il giovane aveva aiutato molto tempo prima.
Se volete passare due ore in compagnia di un'ottima pellicola, interpretata da una coppia di attori d'eccezione, non perdete tempo e cercate nelle migliori!

## GEORGE RE DELLA GIUNGLA

Dopo il successo ottenuto dal simpatico personaggio animato, protagonista del cartone intitolato "George of the Jungle", la Walt Disney Picture, grazie all'interpretazione di Brendan Fraser, è orgogliosa di presentare la versione cinematografica del personaggio più simpatico, muscoloso e maldestro dell'anno.
Naturalmente stiamo parlando di George, Re della Giungla, una divertentissima commedia per famiglie che, oltreoceano, ha ottenuto un notevole successo di pubblico e che sicuramente farà morire - di sane risate, si intende - anche tutti gli spettatori italiani.
Il film ha inizio quando Ursula, la promessa sposa di un riccone senza cervello, che risponde al nome di Lyle, decide di visitare l'Africa in cerca della mitica scimmia bianca. Naturalmente Ursula, invece di incontrare la leggendaria creatura, si imbatterà nel muscoloso e ingenuo eroe della giungla, George appunto, che la salverà dall'aggressione di un ferocissimo leone. Come prevede il copione, Ursula e George si innamoreranno perdutamente l'uno dell'altra, ma questo non farà altro che aumentare, in maniera esponenziale, le situazioni esilaranti che caratterizzano l'intera pellicola.

## ROMY & MICHELLE

Romy e Michelle erano due dei personaggi di una fortunatissima commedia teatrale, intitolata "Ladies'Room", messa in scena circa dieci anni fa a Los Angeles. Dei nove protagonisti della commedia, le due ragazze erano inizialmente quelli di minore importanza ma grazie al successo ottenuto con il pubblico, la scenografa Robin Schiff ha voluto sviluppare la loro storia fino a farne un film di sicuro successo.
Romy & Michelle, due amiche inseparabili, legate da profondo affetto fin dall'infanzia, vivono insieme dai tempi della fine del liceo. Alla notizia di un'imminente riunione con gli ex-alunni del liceo, che si verifica ogni dieci anni, le due amiche - insoddisfatte delle proprie esistenze, troppo normali - decidono di inventarsi due vite nuove, per far sfigurare i propri compagni di classe. Come accade in tutte le commedie che si rispettino, il piccolo inganno non durerà a lungo; a rovinare la festa sarà infatti una compagna di liceo di Romy e Michelle, che è al corrente delle loro vere storie.
Nonostante l'inizio non sia molto originale, la commedia (grazie all'interpretazione di Mira Sorvino, vincitrice del premio Oscar nel 1995 nel ruolo di Romy, e Lisa Kudrow, protagonista della serie televisiva di grande successo "Friends") riuscirà a entrarvi nel sangue e a regalarvi attimi davvero esilaranti. Insomma, un ottimo lavoro che vale la pena gustarsi al cinema, in compagnia di una gigantesca busta di pop corn.

# INTERNET? HTML? JAVA?

## in 8 settimane!!?

# EUREKA!

## PROGRAMMARE in HTML & JAVA

**Diventare "web-master" in 8 settimane!**

**Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione.**
**L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!**

XENIA
EDIZIONI

**Da Maggio, per otto settimane consecutive, nell'edicola sotto casa vostra.**

**(Se non trovate la collana "EUREKA!" nell'edicola vicino a casa vostra...TRASLOCATE!)**

# TOP MEDIA SERVICE

Via Miroballo al Pendino 14
Tel. 081/5535208 Fax .081/5535932
E-Mail : topmedia@vesuvio.synapsis.it

## OLTRE 1500 TITOLI PER PC-CDROM

**Vendita e assistenza Hardware e Software**

Tutti i prezzi sono IVA compresa

Software in italiano

CONSEGNA A DOMICILIO PER LA ZONA DI NAPOLI

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PlayStation

*Vasto assortimento per Playstation*

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Actua Soccer 2 | L. 69.000 | Dark Reign | L. 90.000 | Ignition | L. 75.000 | Nhl 98 | L. 100.000 | Resident Evil | L. 95.000 |
| Age of Empires | L. 99.000 | Die Hard Trilogy | L. 95.000 | Jedi Knight | L. 99.000 | Outpost 2 | L. 95.000 | Riven - Myst 2 | L. 110.000 |
| Armored Fist 2 | L. 109.000 | F1 Racing | L. 90.000 | Lands of Lore 2 | L. 115.000 | Pacific General | L. 95.000 | Screamer 2 | L. 75.000 |
| Atlantis | L. 114.000 | F22 A.D.F. | L. 115.000 | Last Express | L. 105.000 | Pacific General 2 | L. 105.000 | Screamer Rally | L. 75.000 |
| Barbie Crea le Storie | L. 77.000 | Fifa 98 | L. 79.000 | Lego Island | L. 89.000 | Pax Imperia | L. 95.000 | Seven Kingdom | L. 99.000 |
| Broken Sword 2 | L. 89.000 | Fifa Soccer Manager | L. 84.000 | Mageslayer | L. 90.000 | Sub Culture | L. 95.000 | Shadow of the Empire | L. 105.000 |
| Civil War 2 | L. 89.000 | G-Police | L. 85.000 | Men in Black | L. 105.000 | Postal | L. 95.000 | Star Trek Starfleet | L. 95.000 |
| Conquest Earth | L. 95.000 | GT Racing | L. 79.900 | Monkey Island 3 | L. 99.000 | Pro Pilot | L. 95.000 | The Reap | L. 95.000 |
| Dark Colony | L. 95.000 | Hexen 2 | L. 90.000 | Nba Live 98 | L. 95.000 | Quake 2 | L. 95.000 | Tomb Raider 2 | L. 95.000 |
| Dark Earth | L. 105.000 | I-F22 Raptor | L. 95.000 | Nemesis | L. 90.000 | Red Baron 2 | L. 95.000 | Virtual Cop 2 | L. 99.000 |

# MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN BUDGET PER CD-ROM SNES MDRIVE GBOY GGEAR PSX

SONY PLAYSTATION
L.299.000

NINTENDO ULTRA 64
L.299.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE PER CONFERMA

TEL. 0331-620430
INFOLINE:MASTERX@TIN.IT

| TITOLO CD ROM | | TITOLO CD ROM | | TITOLO CD ROM | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D Pinball The Lost Continent | 85.000 | Actua Tennis | 85.000 | 7Th Legion | 95.000 |
| **Actua Soccer 2** | 65.000 | Abe Odyssey | 95.000 | **Adidas Power Soccer 97** | 85.000 |
| Armored Fist 2 | 105.000 | Betrayal In Antara | 95.000 | Age Of Empire | 95.000 |
| Atlantis | 105.000 | Birthright | 95.000 | Agent Armstrong | 65.000 |
| Chess Combat | 95.000 | **Broken Sword II ITA** | 95.000 | Atomic Bomberman | 85.000 |
| **Comanche 3** | 95.000 | Civil war 2 | 85.000 | **Blade Runner** | 115.000 |
| **Dark Reign** | 85.000 | **Dark Colony** | 95.000 | Conquest Earth | 95.000 |
| Daytona Usa Deluxe | 95.000 | **Dark Earth** | 95.000 | Constructor | 85.000 |
| Ecstatica 2 | 85.000 | Dementia | 95.000 | **Curse Of Monkey Island** | 95.000 |
| **F/A-18 Hornet 30** | 105.000 | Dreams To Reality | 105.000 | Death Trap Dungeon | 95.000 |
| Fighter Anthology | 105.000 | **F1 Racing** | 95.000 | Extreme Assault | 75.000 |
| **Fighting Force** | 105.000 | Gran Theeth Auto | 75.000 | F-16 Fighting Falcon | 95.000 |
| **Flyng Corps Gold** | 95.000 | Half Life | 95.000 | **Fifa 98** | 89.000 |
| Formula Karts | 95.000 | Harvest Of Souls | 95.000 | Fifa Soccer Manager 98 | 95.000 |
| **Giochi D'Artificio** | 85.000 | Heavy Gear | 95.000 | Fight'n'Joker | Tel. |
| Gripped Off Road | 85.000 | I F22 Raptor | 95.000 | **Flight Simulator 98** | 125.000 |
| **Hexen 2** | 85.000 | Ignition | 75.000 | G-Police | 95.000 |
| I-War | 95.000 | Jack Nicklaus 4 | 105.000 | Galapagos | 105.000 |
| **I Muppets** | 95.000 | **Jedi Knight** | 95.000 | Gt Racing 97 | 75.000 |
| IM1A2 Abrams | 95.000 | Joint Strike Fighter | 105.000 | Hard Core 4x4 | Tel. |
| Incubation | 75.000 | KKND FX | 85.000 | Hardline | 95.000 |
| Iron & Blood | 55.000 | **Land Of Lore II** | 95.000 | Hell Fire Data Diablo | 45.000 |
| **LBA 2** | 95.000 | MDK | 95.000 | Heros Of Might Magic 2 | 95.000 |
| Lord Of Magic | 95.000 | **Men In Black** | 105.000 | Imperialism | 95.000 |
| Madden 98 | 95.000 | Moto Racer | 95.000 | **Kick Off 98** | 85.000 |
| Micromachine V3D | 85.000 | Myth The Fallen Lord | 105.000 | Last Express | 105.000 |
| **Monster Truck Rally** | 85.000 | Netstorm | 95.000 | Lego Island | 85.000 |
| Motor Mash | 85.000 | **Outlaws** | 95.000 | Master Of Orion II | 95.000 |
| Nhl 98 | 95.000 | Pacific General | 95.000 | Nba 98 | 95.000 |
| **Outpost 2 Ita** | 95.000 | **Pax Imperia** | 95.000 | Need for Speed 2 Spec.Edition | 95.000 |
| Perfect Weapon | 95.000 | Perfect Assassin | 95.000 | Nemesis | 105.000 |
| Postal | 95.000 | Pubs | 65.000 | Noir | 105.000 |
| Power Play Hockey 98 | 95.000 | **Quake II** | 95.000 | **Nuclear Strike** | 95.000 |
| Puzzle Bobble | 85.000 | Rayman Designer | 45.000 | **Overboard** | Tel. |
| **Red Baron II** | 95.000 | Screamer Rally | 75.000 | Panzer General 2 | 105.000 |
| Riven | 115.000 | Seven Kingdoms | 95.000 | Rally:International Champion | 75.000 |
| S.Puzzle Fighter 2 | 45.000 | Star Control 3 | 95.000 | **Resident Evil** | 95.000 |
| Sabre Ace | 95.000 | **Starcraft** | 95.000 | S.Pang Colletion | 95.000 |
| **Scudetto 97/98** | 65.000 | **Syyrah** | 45.000 | Search And Rescue | 85.000 |
| **Sentient** | 85.000 | Ten Pin Allet | 85.000 | **Sega Rally Deluxe** | 105.000 |
| **Shadow Empire** | 105.000 | **Tomb Raider 2** | 105.000 | Shadow Warrior | 95.000 |
| Sierra:Baseball 98 | 75.000 | Tone Ribellion | 95.000 | Shivers 2 Ita | 95.000 |
| Spell Of The Ancient Magic | 45.000 | Uprising | 75.000 | Sid Maier's Gettysburg | 105.000 |
| Sub Culture | 95.000 | Virus | 85.000 | Steel Panthers 2 | 85.000 |
| Take no Prisoner | 95.000 | War Gods | 95.000 | The Reap | 95.000 |
| Tenka | 95.000 | Wipe Out 2097 | 85.000 | Toca Touring Racer Car | 95.000 |
| Test Drive 4 | 95.000 | X-Car Racing | 95.000 | Total Annihilation | 95.000 |
| Turok | 85.000 | X-Com Apocalipse | 95.000 | **Unreal** | 95.000 |
| **Virtual Fighter 2** | 95.000 | X-Wing Vs Tie Fighter | 115.000 | Virtual Cop 2 | 105.000 |
| **World Wide Soccer** | 95.000 | Yoda Stories Starwars | 65.000 | Warlord III | 95.000 |
| Wrecking Crew | 85.000 | Zork Grand Inquisitor | 95.000 | Worms 2 | 105.000 |

# IL MESE SCORSO NON ABBIAMO ACCELERATO ABBASTANZA QUESTO SLOT...

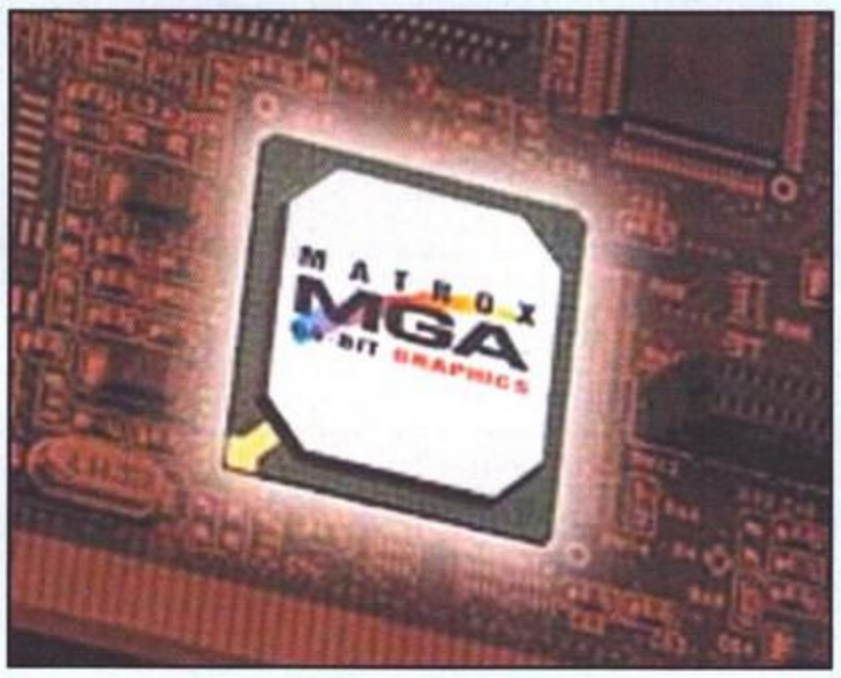
Signore e Signori, buonasera e bentornati nel magico angolo del TecnoTiGieMme. Ci eravamo lasciati nel bel mezzo della discussione intorno al nuovo slot AGP, complici le ristrettezze di spazio che mi impone la singola pagina a mia disposizione: pagina che peraltro sfrutto sempre al massimo, consegnando più o meno il doppio dei caratteri previsti. Pensate che spesso per questo motivo sono costretto dalla facinorosa draconianità di qualcuno a operare dolorosi tagli direttamente sul Mac redazionale, quello sul quale transita senza fallo ogni singolo carattere destinato ad abbellire questa carta patinata... e ogni carattere che cade vittima della mannaia è una goccia di conoscenza che non riesce a travasarsi dalla coppa del mio sapere alla rugiadosa ampolla della vostra trepida attenzione. Ah, Bartleby, ah, umanità!

A uso e consumo dei distratti riassumerò brevissimamente quanto detto il mese scorso: l'AGP (Accelerated Graphics Port) è un nuovo tipo di slot, espressamente dedicato alle schede grafiche, destinato ad affiancare (e non sostituire) il consueto PCI. Sostanzialmente il suo pregio è la maggior quantità di bit al secondo che possono transitarvi (la cosiddetta "banda passante"), che passa dai 132 MBit/sec. del PCI ai 532 dell'AGP in modalità X2. Questo è dovuto alla velocità del clock (non più 33 ma 66 MHz) e al fatto che la lettura dei dati viene effettuata sui due fronti del clock stesso, con conseguente ulteriore raddoppio della banda passante.

Ma perché questo dovrebbe tradursi in un aumento di efficienza della scheda video? Dopotutto i dati vanno elaborati, i poligoni generati e ricoperti di texture e per questo serve potenza di calcolo. L'AGP vuole risolvere infatti un altro problema, che un paio d'anni fa era sentito come uno dei più gravi - in prospettiva - per quanto riguarda la grafica su PC: la scarsità di memoria video (dovuta al suo grande costo), memoria indispensabile per supportare alte risoluzioni e in generale una qualità superiore della grafica stessa. L'idea di base era quella di mettere poca RAM video costosa sulla scheda e lasciare che la gran parte dei dati - in particolare quelli relativi alle texture - venissero caricati "in tempo reale" dalla RAM di sistema, cioè i classici 16 o 32 mega che abbiamo tutti montati sulla motherboard (io 64, ah ah). Questa cosa, ora come ora, è assolutamente impossibile per via dei limiti connessi alla velocità del bus PCI, tanto è vero che le schede 3Dfx Voodoo Graphics (che hanno 2 Megabyte di memoria riservata per le texture) solitamente non supportano risoluzioni superiori alla classica 640x480.

OK, tutto bene quindi, ma già vi prevedo che i più sagaci di voi avranno mangiato la foglia: RAM video costosa? Ma quando mai, se una scheda S3 con 4 Megabyte adesso costa sulle centomila! Tra poco gli 8 MB di RAM video diventeranno lo standard per i sistemi più moderni! Ebbene, i suddetti sardonici Catoni hanno colto nel segno - il problema della RAM video, formulato due anni fa, è stato risolto adesso dall'AGP, ma in questi due anni la causa principale del problema stesso ha cessato di esistere. Ma non per questo l'idea è tutta da buttare: c'è un altro ottimo vantaggio connesso all'uso di questa nuova porta grafica, ed è la liberazione del bus PCI.

Infatti provate a pensarci un attimo: oggi come oggi la comunicazione con la scheda video avviene tramite il bus PCI, che però non viene sfruttato specificatamente per questo. Anche se gran parte dell'utenza privata infatti non ne fa uso, dispositivi come schede di rete veloci (le Ethernet da 100 MBit/sec) o interfacce Ultra Wide SCSI sono in grado di generare una notevole mole di traffico sul bus suddetto. Tutti questi dati sono in conflitto con quelli video, o per meglio dire competono per l'uso della banda passante. Ecco che allora, almeno per questi particolari utenti, l'introduzione dell'AGP comporta un vantaggio di per sé, indipendentemente dalle prestazioni grafiche dello stesso - che magari non interessano neppure. Il sollievo offerto al bus PCI da un canale dedicato per le comunicazioni tra sistema e scheda video è sicuramente positivo e dimostra che questa nuova tecnologia non è certo, per usare una locuzione poco tecnica, una "bufala" [peggio per il Duspa, che ne avrebbe gradito la mozzarella... NdSG].




Orbene, giunto verso la fine di questo doppio appuntamento mi sembra il caso di farmi una bella iniezione di pragmatismo e affrontare il maniera chiara il problema che forse vi sta più a cuore: e cioè se, oggi come oggi, l'AGP può effettivamente rappresentare per voi un vantaggio o addirittura qualcosa da avere a tutti i costi. La risposta a questo sacrosanto quesito è: "chi può dirlo?". Scherzi a parte, se appartenete alla succitata categoria di coloro i quali hanno montate delle schede UW SCSI o altre più o meno esoteriche sul bus PCI, avete già capito i vantaggi connessi alla "redirezione" del traffico video sull'AGP. Per tutti gli altri, la grande maggioranza presumo, ci sono ancora un paio di considerazioni da fare, anzi tre. Innanzitutto c'è da dire che le cifre da me calcolate il mese scorso e riportate all'inizio di questo articolo sono puramente teoriche: mi riferisco ai 532 MBit/sec. dell'AGP in modalità X2. Infatti tra il dire e il fare ci sono di mezzo tutti gli imprevisti connessi all'effettiva realizzazione delle cose, e di questo si occuperà il TGM Hardware quando avremo per le mani dei Pentium II e delle schede AGP. Oltre tutto una simile velocità di trasferimento non è neppure sostenibile dalla stessa RAM di sistema così com'è oggi: per cui potremmo avere il paradosso di uno slot AGP molto più veloce della stessa memoria destinata a fornirgli i dati in lettura. Secondariamente c'è da dire che, oggi come oggi (e anche nell'immediato futuro) non c'è un solo gioco o applicazione che sia in grado di sfruttare le caratteristiche dello slot. Volete infatti sapere qual è, in questo momento, l'unico programma di cui io sia a conoscenza in grado veramente di avvalersi dell'AGP? Facile, il benchmark di Intel appositamente prodotto. Se infatti non vengono utilizzate texture di dimensioni spaventose (se non erro il benchmark ne usa una mostruosa da diversi mega), le texture stesse stanno tutte nella RAM video e allora - com'è ovvio - le differenze scompaiono. La terza cosa che vorrei farvi presente è che i sistemi operativi odierni non sono neppure in grado di riconoscere lo slot e lo usano in "emulazione PCI", cosicché diventa veramente impossibile accorgersi di alcun miglioramento. Ho parlato via e-mail a molti possessori di Pentium II che hanno dovuto applicare patch e scaricare driver vari solo perché la scheda venisse riconosciuta come AGP! E questo mi porta finalmente al punto: l'AGP è una tecnologia del futuro, anzi, del passato ma del futuro (bella questa). Del passato perché come abbiamo visto risolve un problema che forse è già svanito, del futuro perché mancano ancora molti mesi affinché le sue peculiarità possano essere effettivamente sfruttate. Vi lascio balenare davanti agli occhi quest'immagine bucolica (nel senso di "pastorale"...): Pentium II a 300 MHz montato su motherboard dotata di chipset Intel BX che supporterà la velocità di bus di 100 (cento) MHz! E su questo monteremo un tipo di memoria che forse sarà ancora più veloce dell'odierna SDRAM (che oggi come oggi viene sotto-utilizzata clamorosamente su bus cloccati a 66 MHz). Vi siete lasciati trasportare in questo fiabesco scenario? State vivendo il sogno? Ecco, quando quel sogno sarà divenuto realtà palpabile ne riparleremo...

In definitiva, quindi, mi sembra di essere stato abbastanza chiaro: se avete un Pentium 2, con tutta probabilità possedete anche una scheda grafica AGP. Non aspettatevi grandi cose per questo, ma non crediate neppure di essere stati raggirati - se non altro avete un bus PCI liberissimo, che vi può sempre tornare utile.

Se invece, come me, viaggiate ancora su una macchina Pentium-scheda 2D-3Dfx su PCI, non temete un'imminente Rivoluzione d'Ottobre: questa, se mai avverrà, sarà legata alla nuova Voodoo 2 di cui avete letto uno speciale nel TGM Hardware del mese scorso. Ricordate i numeri? GLQuake a una risoluzione di 1024x768 a 67 frame al secondo... ooohhh... mi sto pastorizzando... voglio un PC più professionaaaleeeeeeee!!! <sbonk>.

Stefano <sbonk> Gaburri

P.S.

Già che ho fatto la battuta, colgo l'occasione per ribadire che, benché condivida lo spazio fisico e l'impostazione grafica con la TecnoPosta dell'Ovinomante, io e il Pastore *NON* siamo la stessa persona! Io infatti ho un computer moooooolto meno professionale(eeee), non ho una pecorella sulla spalle e soprattutto ho i due occhi della stessa dimensione. Più modestamente chiamatemi... Stepan Stepanous Gaburri, il Salsicciometiccio dalla Scheda Clonazza. Ciaoux!

## ATTENZIONEEEE!!!

**Io non mi assumo nessuna responsabilitàaaaaa!!! Se non sapete eseguire i passi descritti nella mia paginaaaa, lasciate pure staaaareeee. Io con eventuali fusioni, esplosioni, folgorazioni e qualsiasi altro tipo d'incidente che potrebbe capitare a voi o al vostro computer, non c'entro nieeenteeeeeee!!!**

UN COMPUTER CHE AMA IMPIANTARSI...
Ciao Pastore come stanno le tue pecorelle? Bene, come inizio non c'è male! Vengo subito al sodo proponendoti di risolvere un rompicapo che forse è ancora più difficile del segreto di RA! Innanzitutto ti dico che il mio sistema è composto da una scheda madre Tyan S1570AT, processore Intel Pentium 166MMX, 32 MB. RAM scheda video Matrox Mystique e M3d, Sound Blaster AWE 64 Gold e un bellissimo schermo Sony da 17". Il tutto condito da un ottimo impianto Dolby Surround che fa tremare la casa! Come avrai capito sono un accanito giocatore di videogame, in particolare di simulatori di volo (a proposito, F22 recensito a dicembre è una favolonaaaaaa!). Vengo al dunque! Svariate volte, la barra di scorrimento di qualsiasi finestra si blocca con qualsiasi applicazione stia usando: I. E., comunissima finestra di Windows, Word ecc. A questo punto mi tocca resettare il PC e attendere nuovamente per vedere tornare la situazione a posto. Non riesco neanche a terminare l'applicazione che ha causato il crash! Si ferma tutto e arrivederci. Ho provato a installare tutte le librerie Vb possibili e immaginabili, ho cambiato dal Bios tutti i cicli di attesa della memoria (le combinazioni le ho provate tutte), ho provato a cambiare il rinfresco orizzontale del Video... NIENTE DA FARE! Il problema resiste e persiste. Vorrei un parere da te per cercare di venire fuori a una situazione che ormai ha raggiunto livelli di esasperazione ai limiti della sopportabilità. Insomma capisci? Sono tranquillamente collegato in Internet e ZAC devo resettare e spendere altre 200 Lire di chiamata! (Che sia la Telecom? eh eh eh) e così vale anche per giochi e altro. Potrebbe essere un virus? MAH! Resto in attesa di tuoi consigli (gradita E-Mail) e nel frattempo ti auguro un "giocoso" 1998 e BUON NATALEEEEEEE!!!!!

Marco (vicino all'esaurimento nervoso)

Caro Marco, innanzitutto ti consiglio una bella camomillaaaa, se non altro perché presentarsi davanti al computer tremebondi e gelatinosi non è mai un comportamento professionaaaleee; poi, fossi in te, opterei per la soluzione standard di tutti questi casi: una bella reinstallazione di Windows 95, la prima volta senza formattare preventivamenteeee. Potrebbe infatti darsi che con l'uso qualche modulo (dll o simili) si sia allegramente specoraaatoooo, con la conseguenza di arrestare l'esecuzione dello stesso sistema operativo durante il suo normale funzionameeentoooo... Quando reinstallerai, fagli riscrivere da capo tutte le componeeentiii, al limite se hai su qualche driver più recente, reinstallalo a posteriori. Se tutto ciò non dovesse bastare, mi spiace dirlo, dovrai fare una cosa un po' più triste: formattare il disco fisso e ricominciare da capo, oppure, per preservare tutti i dati al di fuori della directory Windows, avviare il computer in modalità MS/DOS (usa un disco di avvio di Win95eeee) e dare un bel DELTREE C:\WINDOWS. Una volta reinstallato il sistema, il difetto non dovrebbe più apparireee. Qualora capitasse nuovamente, a sistema pulito, dovrai spostare l'attenzione dal software all'hardware, magari facendoti prestare un'altra scheda video dal negoziante o da un amicoooo. Mi spiace, ma l'unica soluzione per tutti questi problemi consiste proprio nell'andare per tentativi, come si potrebbe fare in un laboratooorioooo...

UN RAGAZZO QUINDICENNEEEEEEE...
Carissimo Pastore, sono un ragazzo 15enne (questo non vuol dire che ha 15 lettere "n") che da poco tempo che legge la vostra rivista (circa 3 o 4 mesi) e mi è subito piaciuto il vostro modo di recensire un videogioco dividendo l'articolo in 2 parti (la parte tecnica e il commento personale) per cui apprezzo molto il vostro lavoro e spero che andiate avanti così. Ma il motivo della mia missiva è quello di avere un chiarimento sulla scheda 3Dfx, e cioè conoscere come funzionano e soprattutto sapere se per un videogioco è indispensabile usare la suddetta scheda. Infine io possiedo una scheda video con 1 MB e mi chiedevo se su questa potevo installare il chip della 3Dfx e se possibile sapere quanto all'incirca potrebbe venirmi a costare. Con questa ultima domanda ho finito e se l'e-mail che vi ho mandato vi sembra poco adatta alla pubblicazione, non mi importa basta che diate una risposta, anche senza pubblicarmi dandomi semplicemente delle risposte a quello che vi ho chiesto. Con questo ho veramente finito, spero che mi rispondiate e (per fare un po' il lecchino) vi faccio gli auguri per la vostra rivista che trovo la migliore in assoluto.

Valerio F. -Torino

Ogni mese continuano ad arrivarmi delle domande nuove sulle 3Dfx, quindi userò la tua lettera per fugare ogni dubbio a tutti i lettori ancora indecisi. Primo: compratevene unaaaaa. Secondo: ecco come funziona. La 3Dfx è una scheda aggiuntiva, del tutto indipendente dalla vostra attuale scheda video, che non butterete via ma che anzi continuerete a utilizzare come al solito. La scheda nuova, invece, andrà inserita in uno slot PCI ancora libero sulla vostra scheda madre: per comodità vi consiglio di sceglierne uno vicino a quello su cui avete montato il vostro attuale adattatore grafico. Sulla 3Dfx, poi, sono presenti due connettori video: in uno dovrete inserire il cavo passante in dotazione, nell'altro, invece, il cavetto del vostro moooonitoooor... Per capirci, il segnale video dovrà essere diretto in questo modo: SCHEDA 2D (la vostraaaa), 3Dfx, Monitor. Questo in generale non comporta perdita di qualità nel segnale video della vostra scheda, ma potreste notare l'insorgere di alcuni tremolii o disturbi qualora non aveste assicurato correttamente i cavettiiii. A questo punto, viene l'installazione dei driver: usate quelli in dotazione, oppure, se non li avete o vi danno delle difficoltà, provate a usare quelli di un'altra 3Dfx. Di solito funzioooonanooo. Per esempio, al SalonB.it ci era capitato d'installare correttamente i driver della Quillemont (ottima scheda davveroooo) su una Diamond Monster 3D, senza riscontrare alcun tipo d'incompatibilitàaaaa. Questo, come corollario, si porta dietro il fatto che tutte le schede 3Dfx, bene o male, si equivalgono per manifattura e prestazioni, con alcune remore per la Magic 3D visto l'elevato numero di segnalazioni pervenutoci sui suoi malfunzionamentiiii, che comunque dovrebbero essere già stati corretti mentre scriiivooooo. La 3Dfx porta benefici solo ai giochi che la supportanoooo, quindi non aspettatevi miglioramenti sui giochi usciti più di un anno fa, a meno che non siano stati in qualche modo 'patchati' (a meno cioè che non esista un programmino in grado di far loro sfruttare il chipset in questione), mentre invece tutti i giochi usciti da sei mesi a questa parte la supportano nativamente. In futuro, sarà sempre più difficile vedere giochi in 3D in grado di girare in maniera decente senza un qualche acceleratoooooreeee. Presto, usciranno già le prime schede munite di Voodoo2, il chipset che dovrebbe soppiantare nel giro di un paio d'anni l'attuale Voodoo: ma è ancora presto per dirlo, vedremo come si orienterà il mercato. Per ora, la scelta più razionale consiste nell'affiancare alla vostra scheda video normale una QUALSIASI scheda acceleratrice dotata di chipset Voodoo 3Dfx...

QUALE SARA' MAI L'OGGETTO DEL DESIDERIO DEI MIEI FAN PIÙ SFEGATATI? LA MARCUZZI? NAAA, LA 3DFX!!! E' PIÙ PROFESSIONAAAALEEEE!!!
Carissimo Pastore, fin da quando è stata inventata la scrittura ideografica sono un lettore di TGM (ho perso la tabella di traduzione in geroglifico e purtroppo la mia copia di TGM di allora è andata in briciole da parecchio tempo...). Comunque, venendo al sodo, ho questo problema: dopo mesi e mesi di risparmi e sudori sono finalmente riuscito a racimolare abbastanza denaro per permettermi la tanto agognata 3Dfx, ma..... qual è la scheda fra le varie disponibili che mi dà il miglior rapporto qualità/prezzo? E tanto per non essere meno degli altri, ecco a te la mia sconfiguraxione:

P133, 24 Mega di RAM di cui 16 EDO e gli altri no, Scheda Video S3 con due 2 Mega di video RAM, vetusta scheda audio Soundman 16, HDD a cherosene da 1, 3 GB.
Ringrazio anticipatamente...

Francesco.

Inizio subito con il dirti che non va proprio beneeeee! Il tuo vetusto processore è sicuramente più lento dei miei due Pentium Pro 200 overcloccati... Vedi quindi di aggiornarti! In più l'avere una coppia di RAM non EDO porterà sicuramente a una diminuzione minimo del 3% nelle prestazioni globali del sistema: non è professionaaaleee! Ma passiamo subito all'argomento che più ti interessa... Da quando ho letto da qualche parte (sarebbe davvero bello se tutto quello che sto per dire fosse vero), con il Voodoo 2 sarà possibile mettere due schede in cascata: non dormo più la notteeee! DUE SCHEDE 3D!!!! (SBONK, NdBovas). Ok, ok, la pianto e parliamo pure della questione scheda Voodoo normale. In linea di massima una vale l'altra: a prima vista sembrano infatti del tutto identiche, cosa questa non impossibile visto il basso numero di componenti (ovvero i due chip 3Dfx, la RAM e in ramdac), ma se sei un feticista come me opterai sicuramente per quella con il più basso timing di memoria video (ho visto alcuni modelli addirittura a 35 nanosecondi! Belleeee!). Occhio comunque alle marche poco conosciute: ho visto gente infelice correre a farsi sostituire la scheda in questione perché non funzionava correttamente... Per quanto riguarda le marche conosciute opta per quella a più buon mercato, tenendo anche presente che: la Monster, pur montando (almeno mi sembra) memoria da 50 ns, si è dimostrata largamente overcloccabile (fino a 59 MHz senza problemi di sorta); la Flash 3D dovrebbe montare memorie da 35 ns (provate a leggere sui chip prima di acquistarla!) e anche lei viaggia che è un piacere; la Maxi 3D è invece equipaggiata di memorie a 40 ns, sopporta bene l'overclock del bus ma non so dirti come si comporti overcloccando il chipset Voodoo.

ANCORA TREDDIEFFEICS!!!
Caro Pastore, sono un "vecchio" videogiocatore (vecchio nel senso che ho 40 anni, e ho sempre avuto la passione dei computer, dal Commodore 64 in poi...) e un assiduo lettore di TGM, di cui apprezzo molto la larghezza delle informazioni e del materiale fornito (leggi CD). Complimenti a parte, vengo subito al sodo: la mia passione principale sono i simulatori di volo, di conseguenza sono un fanatico dei capolavori della DID, EF-2000 prima e F-22 adesso. Poco prima di Natale, dopo aver acquistato F-22 ADF e averlo provato in versione normale, ho ceduto alla libidine e mi sono deciso a mettere le mani su una scheda 3Dfx: forte anche dei consigli letti sulla tua rubrica, ho cercato una 3Dfx con chipset Voodoo da affiancare alla mia S3 Virge 3D, sapendo che i due programmi in questione richiedono esplicitamente il portentoso Voodoo Graphics. Ho acquistato quindi una Magic-3D, prodotta dalla Skywell (anche se proveniente da una qualche importazione "parallela", in quanto regolarmente distribuita dalla Leader ma senza indicazione alcuna della ditta produttrice sulla scatola...) che a detta del rivenditore avrebbe soddisfatto le mie richieste in modo assolutamente identico alla Monster 3D che io avevo richiesto. Tornato a casa con la scheda in mano, ho seguito fedelmente le istruzioni di montaggio e settaggio, peraltro scarne, ma ho avuto la prima brutta sorpresa: riaccendendo il PC, il monitor non si accendeva, le spie lampeggiavano un attimo sul verde e poi passavano sull'arancio, come se il monitor si mettesse in stand-by. Ho ricollegato il monitor alla mia S3, facendo ripartire il sistema e cercando con innumerevoli tentativi di settaggio della scheda, alternati a tentativi di partenza con la scheda collegata (per scheda collegata intendo con lo spinotto del monitor collegato alla scheda 3Dfx, e il cavetto passante tra S3 e 3Dfx). Ad un certo punto, senza che onestamente sappia che cosa gli ho fatto, la disgraziata si decide a partire, permettendo finalmente al monitor di accendersi regolarmente; naturalmente sorvolo sulle difficoltà "normali" di settaggio dei driver, sta di fatto che finalmente sono riuscito a vedere F-22 con la 3Dfx funzionante. Facendo qualche altra prova con driver, Glide e Direct 3D ho constatato che in certi casi il programma parte ma si blocca durante la presentazione del logo 3Dfx, bloccando di conseguenza il sistema. Comunque, anche quando la scheda funziona (solo con F-22 e le Glide), è risultato impossibile farla funzionare con le DirectX, 3, 5 o 4 1/2 che fossero! Deciso ad andare in fondo alla questione, ho provato alla fine a togliere la scheda, quantomeno per vedere se scoprivo la ditta produttrice: una volta rimessa la scheda al suo posto, ho scoperto tragicamente che eravamo tornati alla situazione di partenza, in quanto il monitor non ne voleva sapere di accendersi! Dopo aver passato altre 4 ore a fare prove di tutti i tipi, a quel punto non sapevo più che pesci pigliare: sarei molto felice se tu volessi darmi il tuo illuminato. Ringraziandoti in anticipo per l'attenzione, ti saluto

Alessandro Gelli

Non è la prima volta che sento questa storiaaa. Altri lettori hanno infatti segnalato lo stesso inconveniente riscontrato da Alessandro utilizzando la scheda in questione (mi sto riferendo alla Magic 3D, ovviamente). In pratica quest'ultima blocca il sistema dopo un po' che un'applicazione è in funzione, prevalentemente con giochi che fanno uso delle Glide. Logico quindi supporre che alcuni esemplari della stessa siano difettosi. Ti consiglio quindi di contattare il tuo rivenditore e di segnalargli l'inconveniente per fartela sostituire.

DELPI

# Benvenuti nelle **Guerre Spaziali !!!**

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 90, 16 Mb Ram.

## I-WAR

Ogni contatto tra due esseri umani con interessi in gioco può generare conflitti violenti.
E' una realtà che si vorrebbe veder sparire nel futuro. Ma in I-WAR non è così. L'espansione verso le stelle ha fatto peggiorare le cose, spezzando in due il genere umano: da una parte la federazione terrestre, dall'altra gli indipendentisti delle colonie. I-WAR simula i combattimenti spaziali che conseguono a questa situazione. Il giocatore deve risolvere enigmi, usare la propria immaginazione, il coraggio, l'astuzia.
Dovrà essere pilota per calcolare le giuste rotte, cannoniere per lanciare missili combattere coi laser e come ingegnere dovrà riparare i danni alla navicella.
I-WAR offre grafica 3D e sonoro da meraviglie ed una simulazione del volo spaziale davvero impressionante.

Cari i nostri lettori, benvenuti a questo nuovo appuntamento con la vostra Posta preferita, ormai tornata a essere quella di un tempo (ammettiamolo, stralciare la posta tecnica ha solo giovato... e ditecele, certe cose!!!), ovvero un simpatico ricettacolo di variegate argomentazioni, non sempre specifiche (parlare di giochi è anche bello, ma già lo si fa abbondantemente per le 200 e passa pagine che precedono, non vi pare?). Comunque sia, vi dobbiamo necessariamente anticipare il cambiamento di email: d'ora in avanti non pubblicizzeremo più l'indirizzo tgmmail@digibank.it poiché il medesimo, per quanto ancora valido e funzionante, è da questo mese accompagnato da un altro, preferibile per mille diversi motivi. Col passaggio del nostro server su Galactica, infatti, molte delle nostre email sono cambiate, o sono comunque state affiancate da una nuova casella postale. Tanto per cominciare, vorrei ricordarvi che l'email del sottoscritto (Paolo) non è più paolone@digibank.it, bensì paolone@besser.it. Lo ribadisco anche qui, in quanto qualcuno ha avuto il coraggio di chiedermi di piantarla di scherzare, quando nel Talent Scout scrivevo che il mio indirizzo è proprio quello. La casella, per quanto singolare, è reale e perfettamente funzionante, tant'è che quella su Digibank ormai non la controllo nemmeno più. Gli altri indirizzi potete dedurli tranquillamente dal colophon accanto l'editoriale di Max. Sull'uso della casella postale di TGM, invece, lasciatemi ricordare che SONO ACCETTATI SOLO DOCUMENTI DI TESTO, possibilmente scritti direttamente col mailer o con qualche word processor diffuso, tipo Word o la Wordpad di Windows 95. Il fatto è che molto spesso i lettori ci spediscono, assieme alle lettere, il materiale più vario: moduli musicali, fotografie, filmati AVI da qualche mega, zippati con programmini e altra roba non pertinente... bene, tutto ciò, non è materiale né particolarmente attinente, né tantomeno gradito. Tant'è che i nostri client di posta elettronica sono configurati in modo che, qualora un messaggio superi i 40Kb di spazio, venga cancellato immediatamente dal server senza nemmeno prelevarlo. Decisione, questa, presa per evitare che l'acquisizione della posta di TGM portasse via un paio di giorni di collegamento (di media, arrivano circa 150 messaggi al mese tramite email, per cui figuratevi quanto c'impiegheremmo a scaricarli se ognuno contenesse anche soli 500Kb di attach binario). Tutto ciò che esula dal solo testo è meglio che lo spediate tramite posta tradizionale (su dischetto, e senza fare inutili e controproducenti raccomandate), oppure a indirizzi email più consoni METTENDOVI PRIMA D'ACCORDO COL RESPONSABILE DEI MEDESIMI. Faccio un esempio: se desiderate inviare al talent scout il vostro programmillo per PC da 600Kb, dovreste spedire prima un'email a me (Paolone) chiedendomi se sia il caso o meno di mandarlo. Per facilitarvi le cose, vi ricordiamo qui gl'indirizzi email di "pubblica utilità":

TGM MAIL: tgmmail.xol@galactica.it
P. BESSER: paolone@besser.it (talent scout PC)
D. CORRADO: konrad@galactica.it
M. MARANGON: tgmtmb@digibank.it (talent scout Amiga)
M. DE LISIO: mdelisio@tin.it (Talent Art)
S. SILVESTRI: ssilvestri@galactica.it (CD-ROM)

Buona, detto questo, detto tutto. Buona lettura...

***Noi Bovas***
***tgmmail.xol@galactica.it***

## "MIA CUGGINA"

Cari Bovas, sono Lkl, vi scrivo da Afragola, un orribile paese in provincia di Napoli e vi scrivo in seguito alla pubblicazione, sul Music Machine di questo mese, delle notizie riguardanti l'ultimo album di Franco Ricciardi. Vorrei mettervi a conoscenza del fatto che questo "cantante" appartiene ai cosiddetti "neomelodici", un gruppo assortito di tamarri che rappresenta la parte più degradata della Campania. Riporto qui uno stralcio di uno dei suoi precedenti "successi": Mia Cugina! "Dio, ma quella che ho baciato era mia cugina, io me la ricordava, era piccolina, quand veneva a cas cù mamma!! Dio, ma guarda un po' che stronza è mia cugina, etc...." Questa è una delle migliori... Comunque, tutti i miei amici ne sono rimasti colpiti, e non positivamente. Personalmente, mi vergogno, e non posso fare altro. E non venitemi a parlare di maturazione artistica, perché attualmente il nostro "eroe" continua ad esibirsi nei ristoranti durante i matrimoni. Meditate... Adesso vi lascio perche ho fretta, ma credo che mi sentirete spesso in futuro.

***Saluti da Lkl.***

Caro Lkl, per quanto io non conosca artisticamente il Ricciardi, posso assicurarti due cose: la prima, è che la recensione è stata redatta in base al materiale pervenutoci, di conseguenza quanto hai letto è attinente solo a quanto effettivamente ascoltato dalla redazione; la seconda, invece, è che i cantanti 'esordienti' difficilmente hanno vita facile. Non dobbiamo illuderci davanti al fascino delle villazze con piscina dei "grandi", di quelli che vendono migliaia – se non milioni – di copie dei loro album, grazie al fatto che ormai sono perfettamente inseriti in un giro che crea miliardi quasi passivamente: in giro per il mondo ci sono migliaia di piccole e sconosciute band artisticamente valide, magari anche più valide di gruppi e cantanti solisti molto più famosi, ma che per un motivo o per l'altro non ce l'hanno mai fatta a sfondare. Per quanto possa essere bravo o meno, il successo di un Ricciardi o di chissà chi dipende moltissimo anche dalla fortuna, dalle conoscenze, dalla capacità dell'artista di entrare nel 'giro'; insomma, se dipendesse solamente dalla bravura e dalle qualità musicali, la scena internazionale sarebbe notevolmente diversa: non ci sarebbero in giro gruppi di modelli o modelle che sfondano solo in virtù dei muscoli o delle tette, non ci sarebbero canzonette banali e plurimartellate su tutte le emittenti radiotelevisive col solo scopo di fare cassetta, e magari il Ricciardi smetterebbe di esibirsi ai ristoranti per trovare auditori a lui più consoni. Oppure sparirebbe definitivamente. Quindi non ti scandalizzare se nel nostro angolino musicale diamo spazio agli artisti emergenti: loro più di quelli già affermati hanno bisogno di un po' di pubblicità... e poi a che pro recensire musica che già possiamo ascoltare a tutte le ore praticamente ovunque?

## LE CONSOLE HANNO UN'ANIMA, I PC NO...

Cari ragazzi, dopo il solito laconico "complimenti per la vostra sempre interessante e brillante rivista videoludica" passo al sodo: forse le mie rimarranno quattro righe che non pubblicherete mai poiché additate di mancato spessore ed interesse, ma io, carico di entusiasmo come non mai, ci provo ugualmente... Dunque: innanzitutto mi chiamo Marco, vivo a Torino, ho 29 anni e sono un eterno ed irriducibile appassionato di videogiochi... Devo ammettere che era dai leggendari nonché mitologici ed ahimè perduti tempi del Commodore 64 e di Amiga (eh sì, la trafila dell'hardware l'ho proprio fatta tutta) che non "godevo" più in modo così intenso ed irrefrenabile come mi succede ora con una scatoletta grigia da 300.000 Lire di nome Playstation, e dico questo non per aprire la solita diatriba tra PC e Playstation (quando leggo certi articoli mi sembra un flash back agli epici scontri tra Amiga e PC) ma semplicemente per illustrare al popolo videoludico che dopo essermi letteralmente rotto le "palline" sul mio Pentium 166 con Mystique a cercare di trovare qualcosa di godurioso e coinvolgente in ambiente PC, solitamente costellato da mille problemi di configurazione e da schede varie assortite, che MAI e ribadisco MAI e poi MAI mi hanno reso in giocabilità e divertimento i milioni che ci ho speso, incredulo e stranito mi sembra adesso di vivere un incantesimo dove tutto fila liscio, fluido e velocissimo a tantissimi fotogrammi al secondo; ove, finalmente, posso riassaporare il gusto di giocare con al mio fianco un avversario in carne ed ossa senza più avere problemi vari di configurazioni e ricalibrazioni di joystick che mai hanno decentemente funzionato (solo i death match via modem hanno reso parzialmente giustizia al PC) e credetemi (ma non sono certo io il primo a scoprirlo), con giochi del calibro di Tekken II, Wipeout 2097, V-Rally, Motoracer, Colony War, Tomb Raider II, Ace Combat 2, Time Crisis, Fifa '98, e così via ho ritrovato l'autentico e genuino sapore del vero e proprio divertimento videoludico; sicuramente controbatterà sostenendo che con un Pentium ben pompato ed una 3Dfx si possa fare anche di meglio... Non nego che questo sia possibile (non in tutti i generi di gioco comunque... V-Rally, Tekken, e Wipeout insegnano) ma il rapporto prezzo/qualità/giocabilità proprio non regge il passo. Ok dopo avervi annoiato con questo mio sfogo sarcastico vi lascio continuare le vostre splendide recensioni nella speranza, penso vana, di veder pubblicato magari in qualche ritaglio o angolino della rivista il mio "polpettone". Vi saluto e vi faccio ancora i complimenti: siete perfetti! continuate così!

***Marco Ottaviani.***

I lettori di vecchia data mi perdoneranno l'insulso titolo assegnato a questa missiva, ma il leggere questa lettera mi ha fatto tornare in mente la terribile diatriba, svoltasi proprio tra le pagine del TGM Mail diversi anni fa (almeno cinque, come sono vecchio... NdD) e conclusasi con l'assoluto: "i computer hanno un'anima, le console no!"... Ebbene, mi sembra proprio che l'opinione di Marco vada nella direzione contraria... Mi rendo perfettamente conto che il costo di una console sia decisamente inferiore a quello di un PC di fascia media, ma sussistono delle differenze fondamentali tra le due macchine... La prima, come tutti sapete, è un prodotto di per sé finito, per cui difficilmente viene realizzato nuovo hardware proprio per evitare di rendere il tutto non standard... In pratica, tutte le caratteristiche vengono in un certo senso "congelate" al momento dell'uscita sul mercato e si cerca quindi di utilizzarle al meglio... Un computer, che come abbiamo già detto è decisamente più costoso, è al contrario aggiornabile e permette quindi all'utente finale di sostituirne delle componenti quando queste ultime non sono più al passo con i tempi. In più bisogna considerare il fatto che un computer, a differenza di una console, può essere utilizzato per infiniti altri scopi, qualità di certo non trascurabile... Come tu stesso hai intuito, con l'avvento di schede 3D appositamente progettate per giocare (3Dfx, tanto per citare quella che ha riscosso maggior successo) quest'ultimo si è comunque avvicinato molto di più alle console. Resta tuttavia il fatto che una singola scheda 3D costi generalmente quanto, se non di più, una console completa. Chi è nel torto e chi nella ragione dunque? Direi nessuno: se un utente è interessato esclusivamente al gioco, l'acquisto di una console dell'ultima generazione sarebbe la soluzione ottimale: ha un costo decisamente inferiore, è tutta completa, non richiede una manutenzione particolare da parte dell'utente ed è praticamente immediato il suo utilizzo: si infila il CD o la cartuccia e si accende... Tutto qui. Chi invece è interessato anche ad altri campi, come ad esempio Internet, il word processing e così via farebbe sempre meglio ad acquistarsi un bel PC. Non sono comunque d'accordo sul fatto che i giochi per console siano più divertenti e intriganti delle loro controparti pcistiche, al massimo si equivalgono... Hai mai provato a giocare a Tomb Raider 2 con una bella 3Dfx? Ti assicuro che ne vale assolutamente la pena... [non parliamo poi di Quake 2, Fifa 98, F-22, Longbow2 o WipeOut 2097... ndMB]

## RICHIESTA ASSURDA

Ciao a tutti!!! Innanzitutto mi scuso per quanto sto per chiedervi, ma sono veramente disperato: oggi la mia insegnate di Italiano ci ha assegnato un esercizio della serie impossibile e chi lo porterà fatto bene riceverà il terzo voto del quadrimestre, nonché la sufficienza nella pagella... Vi chiedo quindi di aiutatemi a scrivere questa benedetta risposta... Domanda: Ha osservato D'Arco Silvio Avalle che la struttura concettuale del discorso in questa canzone d'origine ad una sorta di dramma o racconto, i cui personaggi sono l'amore, il cor gentile, la natura, la donna. Prendendo alla lettera questa definizione, provare ad applicare al discorso lirico della canzone gli strumenti narratologici. Sull'asse paradigmatico individuare il sistema che i "personaggi" vengono a comporre. Individuare poi i rapporti funzionali tra di essi. Sull'asse singmatico distinguere l'intreccio dalla fabula. So che la maggior parte di voi starà di certo ridendo, ma vi scongiuro aiutatemi!!! ora sapete in che condizioni mi ritrovo: DISPERATO. Grazie di tutto anticipatamente...

***Christian alias Lupin V***

Carissimo Christian, sarei stato ben felice di aiutarti (bugia!), un vero peccato che il foglio da te incluso e che conteneva la canzone da analizzare sia erroneamente finito nel mio inceneritore da taschino... Poco male, comunque: grazie alla rapidità delle poste italiane non ce l'avrei comunque fatta a consegnarti il mio capolavoro per tempo, sempre se di capolavoro si possa parlare... La mia insegnante di Italiano mi ha sempre detto che con me in classe si divertiva davvero un mondo, e sai perché? Semplice, perché come sparavo io certe cavolate non le sparava nessuno (mi ricorderò sempre quando l'insegnate in questione mi domandò che cosa fosse la "ballatetta"... Per evitare di rispondere con l'ovvio "piccolo seno" me ne rimasi zitto... Scoprii anni dopo che "ballatetta" non era altro che il vezzeggiativo, usato da non so più chi, di "piccola ballata", fatene tesoro!)... Dai, non ti abbattere, se ti impegnerai a fondo riuscirai a raggiungere il sei il prossimo quadrimestre. La speranza è sempre l'ultima a morire...

## EVVIVA LA TUT!

Gentile redazione di The Games Machine, chi vi scrive è un ragazzo di 23 anni, studente in Informatica all'Università di Salerno, appassionato di Internet da

tantissimi anni e "innamorato" folle dei computer e di tutto ciò che riguarda l'Informatica. Sono un op abituale dei canali #italia e #agropoli della rete IRCNET ed il mio nickname è Cucdom, per cui chiunque voglia discutere con me in risposta a questa mia lettera sa come e dove trovarmi (sempre a patto che sia un utilizzatore di IRC, NdD). Innanzitutto colgo l'occasione per augurarvi un meraviglioso 1998, pieno di soddisfazioni per la vostra rivista... Vorrei a questo punto esprimere la mia opinione riguardo agli sconti Internet in vigore dal primo Gennaio 1998. Premetto che io abito ad Agropoli, una cittadina in provincia di Salerno, dove fino al 3 Dicembre 1997 la tariffa urbana a tempo non c'era e quindi navigavo al costo di un solo scatto a connessione. Inutile dire che la cosa mi stava molto bene e che in diverse occasioni ho anche preso in giro scherzosamente i miei amici che stavano in zone con la TUT, i quali erano costretti a disconnettersi dopo poco tempo per evitare bollette "salate". Adesso anche ad Agropoli, come in tutta Italia, è arrivata la TUT e quindi il problema di non stare troppo tempo collegato ha cominciato, ahimè, ad interessare anche me. Quello che vorrei dire è che secondo me con gli sconti del 50% sulle chiamate al provider si è fatto un passo in avanti ma, a parer mio, non è ancora sufficiente, anzi ritengo che questo provvedimento sia del tutto insoddisfacente per chi si collega ad Internet. Chi, come me, naviga ogni giorno nella madre delle reti sa benissimo il tempo che ci vuole per scaricare qualche file. Speravo di tutto cuore che qualcuno nelle alte sfere capisse tutto questo e confidavo quindi in un provvedimento atto a migliorare la vita degli internauti, come ad esempio l'abolizione della tariffa urbana a tempo, a mio avviso l'unico provvedimento in grado di portare in ogni casa Internet e di farlo conoscere a tutti, ma questo è rimasto solo un sogno che finora non si è mai realizzato (a chi lo dici... NdD). Qualcuno potrebbe obiettare dicendo che senza la tariffa urbana a tempo i provider avrebbero sempre linee affollate con utenti che non si staccano mai... beh, basterebbe adottare qualche limite da parte del provider, ad esempio mettere una limitazione di un massimo di 3 ore al giorno (ma siamo pazzi! Piuttosto suggerirei al provider di aumentare la larghezza di banda e il numero di modem! NdD) oppure fare degli abbonamenti a ore in modo che il cliente che sta collegato è consapevole che più tempo rimane in linea, meno durerà il suo abbonamento. Le soluzioni quindi ci sono, ma il problema ovviamente non è di questo tipo. Internet dovrebbe essere a un solo scatto e non con la TUT e anche se verranno applicati degli sconti, questi ultimi restano comunque insoddisfacenti. Chi chiama un amico per telefono, in 10 minuti gli dice quello che gli deve dire e poi chiude, su Internet le cose vanno molto diversamente e non bastano degli sconti che, sebbene meglio di niente, rimangono comunque un qualcosa di molto lontano da quello che noi tutti vorremmo. Concludo questa missiva salutando tutti i miei colleghi dell'Università degli studi di Salerno e tutti i miei amici di Agropoli. In bocca al lupo per TGM, siete i migliori.

***Cucumile Domenico***

Beh, la questione TUT grande fregatura dell'umanità "internautica" è più volte spuntata nelle pagine del TGM Mail, ovvio sentore di quanto questa questione sia sentita dagli utilizzatori della rete, me compreso... Ma facciamo un salto nel passato... Vi ricordate come mai la TUT era stata introdotta? In caso negativo cercherò di rinfrescarvi la memoria: molto semplice, perché l'allora SIP sosteneva che il mantenimento delle vecchie centraline meccaniche (quelle che funzionavano con i telefoni a rotellona, tanto per intenderci) fosse molto costoso... In più, queste potevano essere intasate e rese inutilizzabili da un intenso traffico telefonico... Ecco quindi l'idea perversa di fare pagare le telefonate urbane in base al tempo, in modo da coprire i costi di manutenzione sopraccitati e scoraggiare nello stesso tempo chi al telefono ci stava per troppo tempo... Ebbene, oggigiorno questo tipo di centraline non esiste più (o per lo meno sono molto rare): le nuove centraline a toni, completamente elettroniche, riescono a gestire una maggiore larghezza di banda e non richiedono particolari manutenzioni, essendo appunto elettroniche... A questo punto è giusto domandarsi: come mai allora la Telecom non toglie la tanto odiata tariffa urbana a tempo? Semplice, perché così non riuscirebbe più a spillarci i quattrini... Spero veramente che, con l'arrivo di un nuovo gestore, le cose possano migliorare... Che ci possiamo fare? Quando abbiamo la tecnologia per stare al passo con i tempi (direi infatti che l'Italia non è per niente messa male per quanto riguarda Internet) ci pensano i costi proibitivi a limitare il progresso... Ai posteri l'ardua sentenza.

## ALCUNE DOMANDE DAVVERO FACETE, ANZI, FACETISSIME!

Carissimi Bovas, vi scrivo per passare un po' di tempo prima di cena. Sono qui con il mio fantastico

486 SX per salutare tutti quelli che mi conoscono, in particolare Andrea, che sono sicuro che leggerà questa missiva (sempre che venga pubblicata... NdD). Che farete di bello durante le vacanze di Natale? Ma le fate le vacanze di Natale? Andate a sciare? Vi divertite ad aprire i regali? VI sbizzarrite negli acquisti per via della paghetta della nonna? Comunque passiate il Natale, vi auguro un felice anno nuovo (che non c'entra nulla ma fa lo stesso) e vi farei una domandina, se permettete... Permettete? Ok: quanto cavolo guadagna SINCERAMENTE uno di voi (in redazione intendo)?
a) Abbastanza per mangiare e pagare affitto e bollette.
b) Abbastanza per permettersi di aggiornare il proprio hardware ogni anno.
c) Abbastanza per permettersi di aggiornare il proprio hardware ogni mese.
Beh, già che ci sono ve ne faccio un'altra: come vi ho già detto sono in possesso di un bel 486 SX 33 Mhz. Se lo dovessi cambiare, cosa mi consigliereste per avere un buon rapporto qualità prezzo?
Accidenti, la fame mi fa venire in mente così tante domande...
1) come si fa a diventare redattori di TGM?
2) Quanto pagate di bolletta del telefono e della luce?
3) Qual è la miglior avventura grafica che giri sul mio cimelio a parte Monkey Island I e II, Indy III e IV, che ho già portato a termine senza particolari problemi?
4) Cosa mangiate?
Andate al bagno come fanno nei film (cioè senza andarci quasi mai)?
5) Quali sono i vostri cartoni animati preferiti?
6) Come si fa a cambiare screensaver in Windows 3.1 senza sceglierne uno di quelli della lista di Program Manager?
7) Perché non inserite nel CD anche immagini che possano fare da sfondo a noi, poveri possessori di Windows 3.1?
Esigo di essere pubblicato e avere anche una risposta, altrimenti vi intaso il sito di cosine per maschi con il mio Internet invisibile (huh? NdD)
Tanti bei complimenti per la trasmissione! Ehm, no, ho sbagliato. Comunque avete capito: siete molto bravi! Vi saluto!

***Alessandro Perale***
***da Spinea, Venezia.***

Direi che posso iniziare questa risposta salutando tutti quelli che mi conoscono e anche quelli che non mi conoscono, il mio zio Pauluccio e la mia nonna Silvestra... Ora che anche io ho salutato i miei amichetti passiamo subito alle risposte... Per quanto riguarda la questione stipendio, direi che sarebbe appropriato un bel punto d, almeno per quanto mi riguarda, ovvero: d) abbastanza per permettersi di pagare affitto, vitto, alloggio, bollette, aggiornare il computer ogni giorno, pagare qualcuno che segua 24 ore su 24 il Pastore per non perdersi nemmeno un aggiornamento e comprarsi tante belle caramelle gommose e pacioccose... No, non temere, sto solo scherzando... Sinceramente non ho mai conosciuto un redattore che vivesse in una mega villazza con piscina, per lo meno fino ad ora... ma procediamo oltre:
1) Questa domanda ce l'avete fatta già un milione di volte... I requisiti sono comunque: buona (se non ottima) conoscenza del mondo dell'informatica, soprattutto per quanto riguarda l'universo videoludico (non guasta comunque un'infarinatura generale), buona (se non ottima) conoscenza della lingua italiana e della lingua inglese, capacità di scrivere in modo corretto, una buona dose di fortuna, tanta buona volontà e residenza nei pressi di Milano.
2) Per quanto riguarda la luce non ne ho la più pallida idea (ma cosa mai ti potrà interessare, boh?), il telefono è comunque caruccio... sulle 350.000 lire a bimestre...
3) Sicuramente Day of The Tentacle, quindi Sam & Max...
4) Caramelle gommose e tanta nutella.
5) Ultimamente i Simpson.
6) Sinceramente non mi ricordo più... E' passato davvero troppo tempo dall'ultima volta in cui mi sono trovato davanti a un Windows 3.1. Immagino tuttavia che la chiave di tutto sia un simpatico file ini all'interno della cartella di Windows.
7) Beh, una volta scompressi i temi per Windows 95 è sufficiente andarsi a beccare il file del fondino e convertirlo (se non lo è già) in file bitmap, adattando eventualmente le, dimensioni dell'immagine con quelle della risoluzione utilizzata (in parole povere un bel resize). Procedere quindi come di consueto...
E con questo ho concluso... Spero di aver risposto adeguatamente a tutte le tue domande.

## I LIMITI DELLO STATO

I miei omaggi ai Bovas e alla redazione tutta, vorrei, se non arreco disturbo, inserirmi nel dibattito sollevato dalla lettera del "paladino della libertà" Michel "MJL" Lotti... Sono pienamente d'accordo con Bjorne e vorrei rincarare la dose contro l'idea malsana che uno Stato decente possa lasciare gli indivudui liberi di fare quello che vogliono fintantoché non limitano la libertà degli altri. Chiedo al signor Lotti: supponiamo che tuo padre, tuo fratello o un tuo eventuale amico "maggiorenne vaccinato" ti dicesse che può rimediarsi l'eroina e ha deciso di farne largo uso, tu che fai? Rispondi: "La vita è tua e devi poterne fare ciò che vuoi: se vuoi bucarti fallo pure"? O forse cerchi di fargli capire i rischi che corre? E se il soggetto è sufficientemente stupido da volerlo fare comunque, tu, potendoglielo impedire, non lo faresti? Lasceresti che lui rovini la propria esistenza? Il caso delle droghe pesanti è il più eclatante, ma un discorso analogo si può fare per il fumo, l'alcool o tutto ciò che fornisce piacere momentaneo (e quindi attrae) ma danneggia la salute: se non esistessero le sigarette, molta gente ora vivrebbe meglio (altri non sarebbero morti), dunque che male ci sarebbe a limitarne la diffusione? (La triste verità è che i fumatori sono una fonte di guadagno a cui lo Stato italiano non ha mai voluto rinunciare.) Non dico che le proibizioni portino sempre gli effetti desiderati, ma sul principio non si discute. Il tuo discorso avrebbe senso se il mondo fosse popolato solo da persone sagge e intelligenti, e proprio tu sembri negare questa circostanza quando parli della presunzione di certa gente, allora perché non tenerne conto con opportune leggi? Uno Stato decente non dovrebbe, secondo me, avere come obiettivo primario la massima libertà possibile per tutti i cittadini, ma dovrebbe avere quello più concreto di garantire le migliori condizioni di vita a tutti, se necessario limitando le libertà, ora perché danneggiano gli altri, ora perché danneggiano te e tu non te ne rendi conto. Alcune libertà non servono a soddisfare dei bisogni ma a crearne degli altri che sarebbe conveniente non avere.

***Marcodiscens***

PS: Che fine ha fatto il Mito Pierdomenico Baccalario (quello della "valle degli orti", per capirci)? ! Stefano illuminaci ancora con la tua saggezza! (scrive su Internet Traveler e cura Zzup!, l'angolo demenziale di Zzap! – http://www.xenia.it/zzap!/ -NdP)

Caro Marcodiscens, permettimi di non essere d'accordo. Tanto per cominciare, hai ammesso tu stesso di aver fatto un esempio non pertinente, ovvero quello delle droghe pesanti: quelle non solo danneggiano l'individuo, ma anche coloro che gli stanno attorno, sotto forma di violenza psicologica e molto spesso anche fisica. Avare vicino a sé un parente che si droga è un vero e proprio strazio, significa vivere col terrore perché sotto gli effetti della 'roba' non sai nemmeno cosa possa combinare, visto che l'individuo, una volta 'fatto', perde quasi completamente il controllo di se stesso. Non parliamo poi di cosa potrebbe accadere se questo si mettesse al volante di un'automobile, insomma, il discorso di liberalizzare le droghe pesanti non si potrebbe porre nemmeno, almeno secondo le premesse su cui si è discusso questi mesi. Comunque sia, la funzione principale di uno Stato è quella di organizzare al meglio le risorse, in modo da creare un modello di società vivibile per tutti i suoi cittadini. E' chiaro che questo implica restrizioni nel campo della libertà personale, ma secondo i nostri discorsi, queste restrizioni debbono essere preventivamente oggetto di studi approfonditi e, checché tu ne dica, la libertà di un individuo termina esattamente laddove inizia la libertà degli altri. Secondo me, il drogato è libero di 'farsi' fino a che non m'investe con l'auto, non cerca di spacciare la sua merda agli altri, non aggredisce nessuno per procurarsi i soldi della droga, e i miei figli possono andare al parco giochi senza il timore di pungersi con una siringa abbandonata. Poi, se crepa, sono affaracci suoi: nessuno gli ha detto di drogarsi una prima volta e la scelta, comunque sia, ha avuto origine solo nell'individuo. Uno Stato, del resto, non può nemmeno proibire il suicidio per decreto. Altrimenti, estremizzando il tuo discorso, lo Stato dovrebbe assumere tutte le precauzioni possibili per salvaguardare l'incolumità di tutti gl'individui, livellando necessariamente verso il basso l'intelligenza presupposta di questi ultimi. Cosa mai significherebbe? Beh, per esempio, lo Stato dovrebbe impedire a tutte le macchine commercializzate nel suo territorio di andare oltre i 40Km/h. Ma non mettendo degli stupidi limiti che non rispetterebbe nessuno, bensì costringendo le ditte produttrici a bloccare il motore. Poi dovrebbe impedire la messa in vendita di TUTTE le sostanze sospettate di essere cancerogene, e allora vedresti sparire dalla circolazione un buon 40% dei prodotti commerciali, infine assumere un atteggiamento restrittivo nei confronti di QUALSIASI COSA che possa indurre a un reato. Su Internet ci sono anche i pedofili che si scambiano le figurine via IRC? Bene, chiudiamo tutti i provider, chissenefrega poi se il restante 99,999999% degli utenti usava la

rete per tutt'altri scopi. Capisci che uno Stato del genere, più che assomigliare a un paradiso dove tutti vivono in pace e tranquillità, si configurerebbe molto più vicino a un mostro tentacolare in grado di ficcare naso, mani, occhi e orecchie dappertutto. Sarò anche eccessivamente liberista, ma resto fermamente del parere che uno Stato debba solamente svolgere i suoi ruoli di gestione della cosa pubblica, lasciando la massima libertà ai suoi cittadini e riducendo le loro scelte a un mero fatto di coscienza.

## WINDOWS 98, ULTIMA FRONTIERA...

Diario del capitano Data astrale 9801.1 Da qualche tempo stiamo sperimentando alcuni problemi con il computer dell'Enterprise. A quanto pare, i problemi sono causati da conflitti del nuovo sistema operativo fornitoci dalla Flotta stellare con l'astronave. Il signor Spock sta comunque facendo del suo meglio per risolvere la situazione.
Kirk: Signor Spock, come stiamo andando?
Spock: Non molto bene, capitano. A quanto pare, il nuovo sistema operativo ha sovrascritto con nuovi comandi tutta la memoria del computer dell'Enterprise.
Kirk: E ora che cosa sta facendo?
Spock: Da quello che ho capito, sta tentando di riconoscere tutti i componenti dell'astronave.
Kirk: Sullo schermo. Lo schermo centrale del ponte di comando si accende, mostrando una scritta: "Attendere: riconoscimento nuovo hardware in corso."
Sulu: Capitano, ricevo un messaggio dal sistema di navigazione. Sembra che ci siano problemi con il nucleo a curvatura.
Kirk: Che genere di problemi?
Sulu: Sembra che il computer non riconosca il nucleo a curvatura. Lo sta configurando come una... locomotiva a vapore!
Kirk: Locomotiva... a vapore?
Spock: Si tratta di un antico mezzo di locomozione, capitano, usato sulla Terra sino alla metà del ventesimo secolo.
Kirk: So cos'è una locomotiva, Spock. Ma non capisco perché il computer ne debba vedere una in sala motori.
Entra Scott.
Scott: Capitano, quel maledetto computer sta ficcando il naso nella mia sala macchine. Si ostina a dire "Memoria insufficiente per eseguire l'applicazione". Io ho cercato di fargli capire che non voglio eseguire delle "applicazioni", ma non mi ascolta.
Kirk: Torni giù, Scotty, e veda quello che riesce a fare.
Scott: Vado, capitano, ma quello è una testa dura, e glielo dice uno che ne ha viste tante.
Scott entra nel turbo ascensore e se ne va.
Kirk: Signor Spock, a quando risale l'ultimo segno di vita del computer? Vita intelligente, voglio dire.
Spock: Bè, se si può parlare di vita... Quando ha scritto "Si vuole procedere con l'installazione di Windows 98? Sì/No".
Sulu: Signore, un nuovo messaggio dal computer. Sullo schermo è apparsa la scritta: Impossibile accedere alla sala motori: periferica non pronta.
Kirk: Scotty, che sta succedendo laggiù?
Voce di Scott: Lo dica lei a me, capitano. Sembra che il computer abbia isolato i cristalli di dilitio.
Kirk: Uhura, chiami il numero verde della Flotta stellare e chieda istruzioni su come disintallare il nuovo sistema operativo.
Uhura: Capitano, tutte le nostre linee di comunicazione sono occupate! Sembra che il computer stia cercando di entrare in contatto con una entità aliena.
Kirk: Che genere di entità aliena?
Uhura: Non saprei signore. Il computer la definisce solo come "The Microsoft Network".
Spock: Capitano, forse ho trovato il modo di far ripartire il computer con il vecchio sistema.
Kirk: Sullo schermo.
Appare una immagine della Terra a falsi colori, prevalentemento rosso, giallo e grigio. Agli angoli dello schermo c'è la scritta Modalità provvisoria.
Kirk: Spock, che significa?
Spock: Siamo ripartiti con una configurazione minima, capitano. Tutti i ponti sono stati esclusi.
Chekov: Capitano, abbiamo un problema con il teletrasporto!
Kirk: Anche questo! Che succede?
Chekov: Stavamo teletrasportando dalla Terra il commodoro Decker, ma il computer ha interrotto il trasferimento.
Sullo schermo si apre una finestra con la scritta: Problemi con il collegamento. La voce "Commodoro Decker" a cui il collegamento si riferisce è stata cancellata o spostata. La voce più vicina per dimensione, data e tipo è "C:\Windows\Desktop\msie41.exe". Riferire il collegamento a questa voce? Sì/No.
Kirk: Ma che vuol dire?

Spock: Credo che il computer stia proponendo uno scambio tra il commodoro Decker e un browser Internet.
Kirk: Un browser? Ma è illogico!
Spock: Per una volta, capitano, mi trovo d'accordo con lei.
Entra McCoy.
McCoy: Jim! Il computer è impazzito! Si rifiuta di farmi entrare in infermeria chiamandomi "periferica" e dicendo che non sono pronto o non sono collegato!
Kirk: Abbiamo qualche problema, Bones. Ma stiamo lavorando per risolverlo.
McCoy: Vedete di fare in fretta, allora. Che diamine, sono un dottore, non una periferica!
Spock: Vede, dottore... Per il computer, o meglio, per il sistema operativo, lei e una periferica siete la stessa cosa.
McCoy: Mi stia a sentire, specie di elfo mal riuscito. Se lei riesce a capire così bene quel dannato computer, gli dica di lasciarmi entrare nella mia infermeria. E gli dica anche che i miei pazienti non possono essere spenti e riaccesi!
Kirk: Come?
McCoy: Già! Quella stupida macchina si ostina a dire che non riceve alcuna risposta dai miei malati, anche perché stanno dormendo, e suggerisce di provare a "spegnerli e riaccenderli"!
Kirk: Spock, ha consultato il manuale di installazione?
Spock: E' stata la prima cosa che ho fatto appena si è verificato un problema, capitano. Ma nella sezione definita "Risoluzione dei problemi" il manuale dice molto poco.
Kirk: E cioè?
Spock: "Per ogni altro problema, consultare la Guida in linea".
Kirk: E la Guida in linea cosa dice?
Spock: "Le informazioni contenute in questa sezione della risoluzione dei problemi non consentono di risolvere il problema. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione dell'hardware oppure contattare l'assistenza tecnica del fornitore dell'hardware."
Kirk: E secondo lei cosa significa?
Spock: Credo che significhi che dobbiamo contattare la Flotta stellare.
Kirk: Ma non possiamo. La sua logica cosa le suggerisce di fare?
Spock: La mia logica, capitano, mi aveva già suggerito di non installare Windows 98. Ma la Flotta stellare ha insistito. Hanno detto che solo così potremo avere dei nomi lunghi.
Kirk: Nomi... lunghi?
Spock: Sì, capitano. Nomi composti da più di otto caratteri. Come avrà sicuramente notato, nessuno sull'Enterprise ha un nome più lungo di otto caratteri.
Kirk: Già... e me ne ero sempre chiesto il motivo.
Sulu: Ma, signor Spock, l'Enterprise ha un nome di ben dieci caratteri!
Spock: Questo è vero, signor Sulu. Ma si tratta di una etichetta di volume. Gli esseri umani, come lei saprà bene, non dispongono di etichette di volume.
McCoy: Sono un dottore, non un volume!
Uhura: Capitano, sono riuscita a contattare qualcuno!
Kirk: La Flotta stellare?
Uhura: No, capitano. E' la Reliant. Sembra che anche loro abbiano dei problemi con il computer. Kirk: Che cosa dicono?
Uhura: Bè... Mi ha risposto il loro computer e mi ha chiesto di inserire il nostro indirizzo IP per avviare la connessione di Accesso Remoto.
Kirk: Spock, abbiamo un indirizzo IP?
Spock: Certo, capitano, come tutte le navi della Federazione.
Kirk: E non lo possiamo trasmettere al computer della Reliant?
Spock: Purtroppo no. Vede, la Flotta stellare non ce lo ha ancora comunicato.
Chekov: Capitano! Vascello Klingon in avvinamento!
Kirk: Allarme rosso! Signor Checov, a che distanza sono?
Chekov: Non saprei dirlo. I nostri sensori sono bloccati... Capitano! I Klingon si sono fermati!
Kirk: Cosa stanno facendo?
Spock: Sembra che sul loro computer si sia avviato un programma denominato "Utilità di deframmentazione dischi". Probabilmente si tratta di un nuovo tipo di arma.
Checov: Capitano! Ci attaccano! Una esplosione scuote l'Enterprise.
Kirk: Sulu, qualche danno?
Sulu: Niente di grave. Solo dei feriti sul ponte sette.
Kirk: Ma cosa è successo?
Spock: Pare che "l'Utilità di deframmentazione dischi" abbia causato un danno irreparabile al loro nucleo a curvatura. In pratica, si sono autodistrutti. E, capitano...
Kirk: Sì, Spock?
Spock: Anche loro avevano installato Windows 98.
Kirk: Allora, anche l'Enterprise è condannata!
Spock: Forse no, se noi non avviamo le nostre utilità di sistema.
Voce di Scott: Capitano! Qui è saltato tutto!
Kirk: Mantenga la calma, Scotty. Che succede?
Scott: E che ne so? Tutti gli schermi sono blu e segnalano che si sono verificati degli errori irreversibili! Dicono di premere CTRL+ALT+DEL!
Uhura: Capitano! Ricevo una chiamata!
Kirk: Sullo schermo!
"IO-SONO-BILL-GATES DEI-MICROBORG-LA RESISTENZA-E'-INUTILE."
E' ora possibile spegnere il computer.

***Steve "Ice Cube" Lombardi***

Per la cronaca: va doverosamente detto che il buon Ice Cube non si è affatto assunto la paternità di quanto sopra riportato. L'ha ricevuto via email e ce l'ha "rispedito" affinché lo pubblicassimo, eventualità, questa, che come vedete si è avverata. Il perché è presto detto, da bravo fan della serie originale di Stra Trek, nonché appassionato incallito di computer, ho apprezzato in maniera del tutto particolare l'ironia, e la fedeltà ai cliché della serie televisiva, che senza ombra di dubbio caratterizzano tutto il testo. Per dovere di cronaca, comunque, va necessariamente detto che da un paio di mesi sto usando una beta di Windows 98, sul mio computer, e nonostante la ridda di voci allarmistiche sul medesimo, si è rivelato subito un decisivo passo avanti rispetto a Windows 95, soprattutto dal punto di vista della robustezza del sistema (i crash si verificano molto più raramente rispetto al suo illustre – quanto famigerato – predecessore), anche se lo scotto da pagare si esprime in RAM a disposizione: per farlo girare degnamente, infatti, i canonici 16 mega non servono proprio più. Si parla di 32 e, per andare ancor più lisci, 64 mega di RAM sono proprio l'ideale. Insomma, i requisiti hardware a cui già NT ci aveva abituati qualche anno addietro, con la differenza che oggi costano all'incirca un quarto di allora.

## SU IRC, SULL'EMULAZIONE E SULLA NOSTALGIA

Ormai senile reda del Degheims, vi scrivo dopo anni di taciturna presenza, se non sulle vostre pagine, almeno nelle edicole nelle quali sistematicamente vi acquisto ogni mese dall'ormai incartapecorito n. 1, che giace nel mio armadio schiacciato dalla massa insostenibile dei suoi fratelli. Non ho mai provato la necessità di scrivervi, un po' per pigrizia, un po' per un'inspiegabile coincidenza per la quale tutto ciò che volevo dire sarebbe stato trattato da qualcun altro nei numeri a seguire, se non proprio nel numero stesso. Pur ostentando nel "prologo" un sottile velo di malinconia/tristezza/nostalgia (che tanto ormai è dappertutto), vi assicuro che la missiva tratta di ben altro: principalmente di emulatori e IRC. Il primo dei due aspetti mi ha colpito in maniera folgorante. Pur navigando da ormai 3 anni, cominciai a conoscere questi miracoli di programmazione (perché di questi si tratta: spiegatemi voi sennò come potrebbe girare FLUIDAMENTE un giocone come 3 Wonders su Callus su un 486 DX4...) solo un anno fa cominciando, chiaramente, coll'emulare il mitico C=64... non vi dico la frenesia nel recuperare le rom dei giochi che mi facevano sognare a 7, 8, 9 anni. Era chiaro, però, come fosse relativamente facile far girare un gioco da 64k su un P90: vedeste la mia faccia quando ho giocato a SF2. Vi ricordate tutte la balle tirate al Paolone per il suo 81 a SF2 per Amiga, che per alcuni era un capolavoro e per altri una ciofeca? (FACEVA SCHIFO! NdP) Tutti i possessori di Super Nintendo che ce la menavano: "ma nel livello di Guile a te la cassa di legno si rompe come in sala? No? Peccato, è così realistico... " e giù cazzotti in faccia al bambinetto grasso. Ora, col Callus o simili, possiamo dimenticarci la tristezza delle conversioni da voltastomaco. Possiamo giocare direttamente alla versione originale, senza dimenticare il costo zero, che personalmente non disprezzo affatto... Per non parlare del Fellow (o dell'UAE, vogliamo dimenticarcelo? NdP), praticamente il sogno di tutti coloro che, come me, furono costretti dopo anni di vita sulle "barricate" Amighiste a passare (aggiungerei purtroppo) al Picchio. Secondo me, quindi, gli emulatori possono essere considerati come la cura quasi definitiva alla nostalgia e, perché no, al cancro del portafoglio, senza dimenticare che, attualmente, le rom per 64 sono almeno 300 (quelle che conosco io, magari ce ne sono di più!) (diciamo pure 3000, allora... NdP): ho passato una notte a giocare a Mikie...
Secondo punto, IRC. L'ormai mitico sistema di chat in tempo reale (chi non lo conosce alzi la mano. Ecco, amputata) è diventato praticamente una consuetudine per il navigante medio: occupa poca banda, è diver-

tente, interattivo e semplice da usare (beh, un attimo, Smurf Flood e ip spoofing a parte); si è più affezionati al nick che al proprio cognome.
Volevo far presente a tutti i lettori di TGM che esiste un canale IRC ufficiale di TGM sui server di IRCNet, chiamato, in modo originale, #TGM. Ogni tanto si vedono dei redattori, Dave ci aveva pure messo un bot (che poi ha ritirato... ma ora c'è il grande DarkSun di Acas e Dos), ma il fulcro è: possibile che i lettori di TGM internauti siano solo una quarantina, cioè il massimo delle persone che si vedono la sera su #TGM? Non ci credo mica! Ma ci ricordiamo noi lettori come ci lamentavamo anni fa dell'impossibilità di rispondere in tempi "umani" ai postaioli e a coloro che scrivevano, al fatto che non pubblicavano mai la TUA lettera, che insomma non riuscivamo mai a dire la nostra? Pensate se fossimo tutti su #TGM: Tizio potrebbe chiedere spiegazioni a Caio sulla sua lettera appena pubblicata, mentre il redattore Sempronio ragguaglia gli altri lettori sui giochi in uscita e, perché no, sulla vita in redazione. Altro che l'144 che ci propinaste un po' di tempo fa: questo si che sarebbe un "filo diretto" con la redazione, chi può offrire di più del discorso in tempo reale? Magari, se partecipasse anche Max, potremmo finalmente scoprire la vera identità dello Shogun (vuoi vedere che è un diavolo come il Sig. Burns dei Simpsons?). Detto questo, lasciatemi esternare una manciata di riflessioni che mi vengono di getto senza, chiaramente, un filo conduttore:
Un ringraziamento a Jacopo Prisco: è doveroso per la citazione fattami sul n. 101... Jacopo, grazie mille!
Raga, vistiate Emuland, finalmente ha riaperto e si appresta a diventare veramente un MUST per tutti gli amanti italiani di emulazione (bravo, ma se ti dimentichi l'URL come fanno a collegarsi? NdP)
Un saluto a [Dos]-Bot, e [-Ruffo-] e in generale a tutti gli Op di #TGM
Inutile dire che mi piacerebbe essere pubblicato, almeno per mettere a conoscenza il foltissimo pubblico di TGM della presenza del suddetto canale: fateci caso ragazzi, è quello che da tempo aspettavamo, dire la nostra senza dover prendere carta e penna ed aspettare dei mesi. E' chiaro che tutto questo sarà valido e funzionale solo grazie ad un valido supporto della reda (vero che ci sarete più spesso, raga?).
Quiz musicale, la mia passione dei TGM degli anni passati (un nuke o un attach da 100 mega a scelta a chi indovina): "Likely or not, it's a dream that we keep and at odds with our senses we'll climb... " (adesso ne propongo io uno DIFFICILISSIMO, davvero IMPOSSIBILE indovinare: "let it be, let it be, let it be, let it be, whisper words of wisdom, let it be...". Come li odiavo, i quiz musicali! NdP)
Ciao ragazzi, ho finito

***Federico "larss" Quarato***

Caro Federico, come avrai potuto dedurre dalle nostre ultime scorribande redazionali, anche noi siamo tutti dei grandissimi fan dell'emulazione. Impossibile, infatti, resistere al fascino di un vecchio gioco che risplende sul monitor del nostro nuovo computer, tant'è che con un Pentium oggi è possibile far girare praticamente tutto il parco software esistente, più o meno per tutti i computer. Ricordo quando l'emulazione era ancora agli albori, e all'epoca si parlava di emulatori Mac e PC per Atari ST e Amiga, nati col solo scopo di rendere più fruibili applicazioni commerciali nate per computer mediamente più costosi (ma non per questo più potenti, anzi...). Oggi invece la situazione è molto diversa e, per fortuna, direi anche migliore. Dobbiamo solo porre un minimo di attenzione agli scopi per cui emuliamo qualche cosa. Si sente dire molto spesso che, in fondo in fondo, si tratta pur sempre di pirateria bella e buona, e non si può dar torto a costoro in quanto le leggi parlano chiaro: un prodotto come un gioco, per quanto datato, è pur sempre sottoposto alle leggi sul copyright e il 'dump' su file di una ROM, in ogni caso, rappresenta un atto di pirateria. A meno che, ovviamente, i detentori dei diritti d'autore sulle stesse ROM non si siano espressi favorevolmente. E' il caso, ad esempio, del sistema Vectrex: la Smith Engineering, proprietaria delle licenze su tutta la tecnologia della mitica console CGE/MB, ha gentilmente reso public domain tutta la medesima, purché lo scambio di ROM avvenisse senza alcun scopo di lucro negli ambienti della telematica. Del Vectrex, è dunque possibile duplicare qualsiasi cosa, compresi i manuali d'uso originali delle cartucce, purché non lo si faccia con lo scopo di guadagnarci dei soldi. Un altro discorso potrebbe essere l'emulazione Amiga: UAE e Fellow, per funzionare, hanno bisogno delle ROM originali del computer, tuttora avidamente protette da Amiga Technologies. Tuttavia, quest'ultima ha dato a Cloanto la possibilità di distribuirne ufficialmente tutte le versioni (dalla 1.2 alla 3.0) su un CD chiamato Amiga Forever (trovate informazioni sul sito http://www.cloanto.com), contenente anche gli emulatori, il parco software più rappresentativo per Amiga della stessa software house, e persino un programma che permette di collegare via null-modem un Amiga vero a un PC dotato di Windows 95, e pilotarne l'hard disk da quest'ultimo (ottimo per scambiare file e creare i propri file immagine .adf, necessari per la corretta emulazione). Altro paio di maniche, invece, per le cartucce di sistemi come Super Nintendo e Megadrive: le due case produttrici non vedono di buon occhio lo sviluppo dei rispettivi emulatori, e non sono state poche le pressioni delle medesime sui programmatori che se ne stavano occupando. Ma con che coraggio si possono ventilare multe e azioni legali per la distribuzione di software altrimenti introvabile? E' il caso dei vecchi coin op: cosa credete che rimarrà di Bank Panic, quando anche l'ultimo esemplare dell'originale – sempre ammesso che n'esistano ancora – smetterà di funzionare? Nulla, solo qualche emulatore e un sacco di file immagine delle ROM diffuse via Internet. Forse è proprio per questo che prodotti come Mame, Genecys, Snes9x, ccs64 e Callus possono andare avanti a vivere con estrema tranquillità, proprio perché difficilmente le software house sarebbero disposte a spendere dei soldi per ottenere nuovi profitti da cartucce ormai obsolete che tutto ciò che dovevano dare ormai l'hanno già dato. Se volete altre informazioni sugli emulatori e sulle rispettive ROM, non dimenticatevi di fare un salto su Zzap! e leggervi IENA: http://www.xenia.it/zzap!/iena
Per quanto riguarda il discorso IRC, è un argomento molto delicato: l'ultima volta che l'abbiamo pubblicizzato sono cominciati i take over di cui tu ti sei giustamente lamentato, speriamo che adesso la storia non si ripeta.



LE SITUAZIONI PIÙ DEMENZIALI!
I PERSONAGGI PIÙ COMICI!
LE ARTI MARZIALI PIÙ ASSURDE!
TUTTO QUESTO È
RANMA ½
LA 2° SERIE IN VERSIONE INTEGRALE CON IL DOPPIAGGIO DELLA 1° E SENZA LE CENSURE DELL'EDIZIONE TELEVISIVA!
IN ESCLUSIVA I CURATISSIMI LUNGOMETRAGGI CINEMATOGRAFICI DI RANMA!
• VHS-PAL 75 MINUTI LIRE 32.000
• RANMA THE MOVIE 1 VHS-PAL / 80 MINUTI LIRE 39.900
• RANMA THE MOVIE 2 VHS-PAL / 60 MINUTI LIRE 39.900
© & © 1992 ROMIKO TAKAHASHI/SHOGAKKAN-KITTY FILM.
SOLO NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE DA
DYNAMIC ITALIA
IN ARRIVO IL TERZO FILM E GLI SPECIALI!

# PC Force

il nuovo mensile di videogiochi della

Xenia Edizioni

Soluzioni
trucchi
giochi
interviste
internet
Multiplayer
classifiche
recensioni hardware
novità

Grafica D'avino & Micheletti

IN EDICOLA

a partire dal 25 febbraio!

# SHADOW MASTER

## LO SCONVOLGIMENTO POST-APOCALIPTICO

Shadow Master, the Shadow Master logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

**Respingi l'avanzata delle forze di Shadow Master con il tuo fuoristrada corazzato. E poi continua la tua apocalisse in sei ambienti da fantascienza, prima di affrontare la furia pazzesca del più crudele tra i tiranni "SHADOW MASTER". L'opzione multiplayer per allineare fino a 8 giocatori, in sette arene speciali da battaglia.**

- **Fino a 8 giocatori in rete (LAN o collegamento diretto)**
- **16 estesi livelli di gioco d'azione, 7 diversi eccitanti ambienti su mondi alieni**
- **6 armi da distruzione modificabili**
- **Obiettivi specifici da raggiungere per ogni missione, comprese missioni a tempo limitato**
- **Migliaia di avversari allieni in modellazione 3D, con personaggi di 60 tipi diversi**
- **Grafica eccezionale, basata sulle creazione dell'artista di fantascienza Rodney Matthews.**

### REQUISITI DI SISTEMA

**Minimi:**
- Windows 95
- Directx 3 o 5
- Pentium 120 minimo
- Scheda grafica SVGA da 1 Mb
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 16 MB di RAM
- Scheda acceleratrice 3D necessaria
- CD ROM 4X

**Consigliati:**
- Microsoft Joystick
- Mad Catz Analog true
- Pentium 133 MMX
- Scheda grafica SVGA da 1 Mb
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 32 MB di RAM
- Gravis PC Game Pad
- Steering Wheel

MANUALE IN ITALIANO

*Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop*

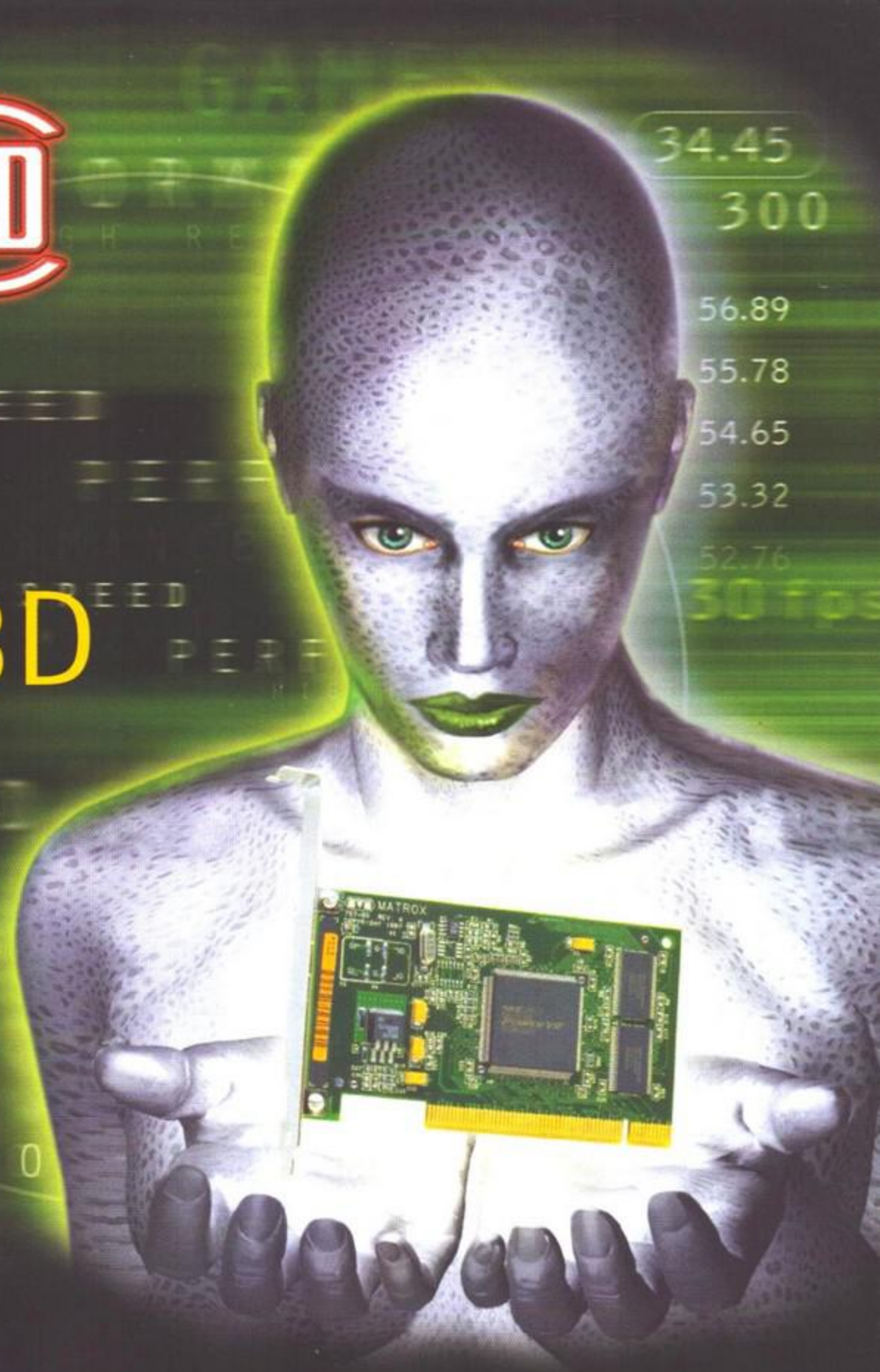


HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

**www.halifax.it**

# MATROX m3D

## La tua scheda per i giochi 3D



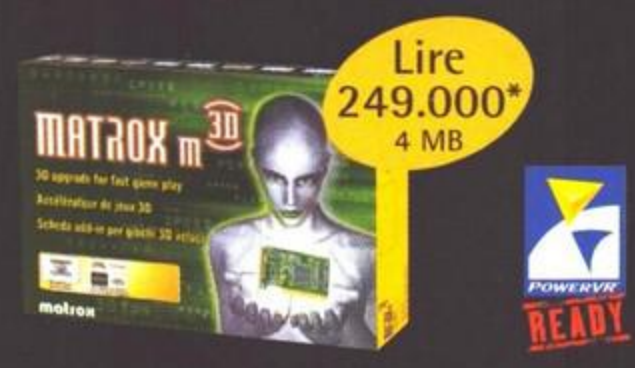

POWERED BY matrox

Puoi spingere i giochi 3D ai confini della realtà ad un prezzo abbordabile? Sì, con la fantastica scheda Matrox m3D che offre azioni stile arcade ad oltre 30 immagini al secondo e fino alla risoluzione di 1024 x 768 per una perfetta resa visiva.

Regalati Matrox m3D: è una festa di effetti iper-reali ed emozioni intense. Ed in più, da vivere subito, le avventure mozzafiato di due titoli di successo : Ultimate Race di Kalisto e MDK : Mission Laguna Beach, ed oltre 20 spetacolari demo...

Matrox m3D, di facilissima installazione su bus PCI, convive con la tua scheda grafica, rendendoti protagonista dei più appassionanti giochi D3D e degli incredibili giochi SGL. E se hai Mystique con il modulo video Rainbow Runner Studio il tuo sistema è davvero spaziale!

Aggiungi al tuo divertimento la forza, l'affidabilità e la convenienza Matrox.




DUE GIOCHI FANTASTICI IN DOTAZIONE

...AVVENTURE E 20 DEMO!

**Matrox m3D**

- Funziona con le schede Matrox e le schede SVGA 2 MB
- Scheda add-in per sistemi PCI ed AGP con slot PCI compatibile (sistema minimo: P133)
- Chip grafico PowerVR PCX2, memoria SDRAM a 4 MB
- 3D texture mapping con correzione prospettica, bilinear filtering, MIP mapping, fogging, alpha blending e trasparenze
- Supporto 3D a pieno schermo ed in finestra

**matrox**

**http://www.matrox.com/mga/italia**

*Prezzo suggerito di vendita, IVA inclusa

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

**Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.**

3G electronics s.r.l.
Via Boncompagni, 3/b - 20139 Milano
Tel. (02) 5253095 - Fax (02) 5253045
BBS: (02) 5253044
email: 3gelectronics@treg.it

DELPI

# Prossima fermata: l'incubo.

Broderbund

THE LAST EXPRESS

INCUBO DI PRIMA CLASSE

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti Tecnici: Pentium 60 o sup., 8 Mb RAM, racc.: 12 Mb RAM, Win. '95, 35 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X o sup., SVGA a 256 colori, Soundblaster 16 e compatibili, Mouse.
Dos 6.0 o sup., 486 DX/2 a 66 Mhz o sup., 8 Mb RAM, 35 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Soundblaster 16 o comp.

## THE LAST EXPRESS
## Incubo di prima classe

Sei un fan di Agatha Christie, di libri a base di morti e misteri ma non ti saresti mai immaginato di diventare il protagonista di un vero giallo di prima classe! Avevi sempre sognato il leggendario Orient Express, hai il biglietto di andata e ritorno, e ora che il treno sta per partire hai uno strano presentimento: il tuo biglietto di ritorno potrebbe anche rimanere inutilizzato...

Ti aspettano una meticolosa ricostruzione di queste temibili carrozze e avventure appassionanti ma anche molto, molto pericolose.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.